GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.200
2007年05/06期
定价15.00元

双重好礼
龙影咒符超大海报
超值赠品：电击收藏90分钟高清晰影像满载！

贺200号达成！
特别剧场 游戏流年
Wii Sports 编辑大体验
Xbox360热作彻底评测
偶像大师/吸血鬼之雨/反暴行动
战神2 发售前紧急报道
DVD

彻底攻略
三国志大战DS
龙影咒符
光明力量EXA
战国无双2帝国

大热作情报
恶魔猎人4
忍者外传SIGMA
宿名传说2
最终幻想1/2
FFT狮子战争

200号特别企划
游戏业大谜团 电软私密档案
读者最关心的34个游戏疑难全解答 读者最关心的43个电软问题大公开
新春小编私房话大暴光

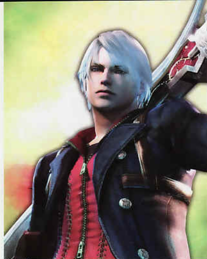
爆浆总力特辑
2006年日本游戏销量TOP 100
从猜想到现实
游戏业大求证
家用机网络化浅史/游戏模型手办超酷大特辑

真·风神制作

ISSN 1006-5032



TVGAME 综合情报志



电玩综合情报志
Vol.200
2007 / 05 、06
半月刊 每月一日/十五日出版
创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「恶魔猎人4」

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

热点 200号特别企划

新作 无双特报 & 无双报道

专题 特别策划 & 业界分解

攻研 攻略人行道 & 游戏研究所 & 剧情小说

别致 固定栏目 & 特色专栏

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■制作总监：邓凌华 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn



一年的辛苦换来24本丰硕成果，见证了过去的点滴。



编辑部全景，近处是风林的桌子



难得有这么整齐的桌子，当然是MM的啦。



编辑部的走廊，看似阴森，实际也很阴森。



北斗的『玩具』手机……



留下美好回忆的度假村



编辑每天签到的指纹机

读者最关心的43个电软问题

电软私密档案!!

comes No.01 200期的时候，大家Happy一下吧？ ——湖北 柯珂

风林■这确实也是编辑们的想法，我们多么想去找个地方集体腐败一次啊……不过好像只能年前抽时间来个小规模聚餐而已了。为了接下来《电软》内容的提高，我们的工作人员把自己宝贵的休息时间几乎都用在了加班上，无数的日夜奋斗，希望能够换来每一篇都能让广大读者满意的精彩内容。或许这样的想法有些奢侈，甚至是不现实的，不过我们仍旧会朝着这个方向努力，我们一直希望《电软》能够在可读性、实用性、欣赏性及娱乐性方面达到最好的水平，这也是去年改版之后我们一直坚持不变的创作方针。所以，在读者们没有感到满意前，恐怕我们还不能就找个200期的借口而去大腐败吧？

comes No.02 《电软》有多少编辑？ ——湖南 方腾、广西 李兴源等众多读者同问

风林■请见后面"编辑分别负责什么内容"的问题……除了一些个人隐藏人物外，基本上就是这几口子了。当然，这并没有把《电击收藏》的制作人员计算在内，因此，具体的人员数量还是只能去估计一下吧。比如经常在光盘中出现的胖子达人，到底是哪一位呢？类似这样的问题在回函卡上也有不少了，但为了尊重个人隐私，在这里编者还是不能把其身份彻底解秘，或许有一天此胖吃多一不留神自己吐露出来也有可能。另外，各位读者看到的往往只是几位站在杂志一线风光的家伙，我们还有很多在幕后默默努力的好同志也是编辑部重要的核心力量。总之，我们唯一的希望就是能够把最好的杂志和内容奉献给各位，至于究竟写出这些文章的都是些什么样的怪家伙，还请大家保留一点好奇心，就让一些不该揭开的谜团，永远的神秘下去吧。

comes No.03 小编们最喜欢的东西是什么？ ——武汉 潘杰

唯夜■这个问题怎么选择让我来代为回答？真是见鬼了，难道是大家都不好意思说出自己的欲望吗？那你们不说我又怎么知道。本来这种问题我是不太方便回答的，不过今天的场合特殊，号称电软大揭秘嘛（我怀疑是某些人自我暴露癖犯了），而且又是挑我回答问题，不是我挑问题。那叶子就不客气了，我就放开了猜了啊。

说猜，其实也很简单，我估计编辑们第一喜欢的就是美女（我也喜欢）；第二喜欢的就是钱；第三喜欢的就是房子（以上排名有可能出现调换）……哇，真物质，太物质了。不过我们都是老百姓，我觉得这很正常，要是上面这些全都不喜欢的人，我估计他早坐在动物园里啃竹子了。什么？你问难道都不喜欢游戏吗？啊，我以为那是不言自明的废话呢所以就没说。不喜欢游戏的话我们坚持这份儿一挣不了大钱二分不着房子的事业干什么——除了女人还是有几个，不过也早就被这份不正常的工作折腾得不正常了。

风林■补充一下，小编们最喜欢的是——睡觉。

comes No.04 小编们除了游戏外的兴趣是？ ——安徽 赵宇

唯夜■木头的杂七杂八的爱好应该是最多的，像什么看电影啊看动画啊看日剧啊看美剧啊看……哦，他不看韩剧；他还fan很多漂亮女生，他的座位旁边贴了好多海报；他还喜欢跑步——幸好大家都见



编辑部窗外的风景就是一个生活区



小编们经常光顾的饭店



唯夜桌上的回函卡海洋……



做报是编辑的日常爱好之一



飞月电脑上的芸芸众生



美编MM挂在衣架上的衣服



美编室的绿色一角



猪年摆这样的玩具会有好运



风林的电话就放在土星的摇杆上



过他的照片了，所以尤其女孩子更要特别注意，要是在路上见到了这样一个怪叔叔，他旁边又没有一个年轻漂亮的监护人的话，请一定绕着走。至于PERFECT……他的爱好上面我说过了啦！当然，他更正规一些的爱好就是足球（这个好像很没特色）。北斗的业余爱好是冬泳吗？这个我就不太清楚了，他行事神秘、莫测高深，其实我一直怀疑他是某机体的驾驶员——就是那种操场会突然裂成两半，然后从里面飞出一台机器人的状况。

小沛的爱好是运动，可惜的是他虽然每个周末都会去锻炼但我们都没见他瘦下来，而其本人还不以为耻反以为荣的讪笑，难道是因为年纪大了所以在运动量上也偷懒了？雪飞……特好一孩子，没啥不良爱好，除了有时与PERFECT狼狈为奸折腾一下猴子和小沛等人。

说到荇莱吗，我只能说，他在游戏之外的爱好还是游戏，就这样。猴子同学有时喜欢cosplay，比如学学Michael Jackson什么的，你别说，学得还真像那么回事儿。而大怪的业余爱好我们就无从猜测了，几乎几天一个样，而最近的爱好是传播电脑病毒——自己的电脑接连中招还毫不在乎地老借我们的U盘用，真是实诚人！

至于我的爱好么，相信大家也都看出来了，就是背地里议论别人呗。（唯夜）

comes No.04 谁在编辑部里主要打攻略？

——黑龙江 付成平

猴子■说起来，大部分编辑都时常负责撰写游戏攻略和研究的任务。只不过大家负责的游戏类型不一样而已。像魔王、龙马等人主要负责日文RPG的游戏（可怜的魔王一直是传说系列的受害者），荇莱则是美版动作游戏专家，同时也是无双类型游戏的主要执笔人之一（另外一个是叶子姐姐，除了无双和零之外，她平时接触的主要也是RPG游戏）。北斗君是机战fan，所以一出“超级萝卜头大战”就有他忙的，还兼顾MGS与龙珠系列；大怪则是格斗狂人，基本上已经将各种格斗游戏当作生活中的一部分了，所以有什么好的对战作品都跑不掉。至于猴子……在编辑部里属于杂役型人物，目前已经写过的攻略从影之心、星际游侠、FF12（与N多人合作）到SOCOM、“达闻西密码”、分裂细胞、龙如等等，基本上属于碰到什么写什么，除了体育游戏和格斗游戏之外。（猴子）

comes No.06 小编一般何时玩游戏？

——上海 孙灿

龙哥■关于这个问题，首先让我们请出攻略班的魔


编辑电脑上的动物世界


谁说厕所就不能雅观


现实版的第一人称射击

这是魔王训练出来的绿青蛙

王、猴子、荇莱等同学回答：因为他们是主要负责游戏攻略任务的几员重将，所以他们玩游戏的时间基本上就是绝大部分的工作时间以及同样可以看成是工作时间的个人生活时间了。特别是某些制作时间比较紧张的攻略任务，经常就是从拿到游戏之后一开始，除了吃喝拉撒，剩下的时间差不多全交待在游戏机前了。可以说是相当的辛苦，所以大家不要真的以为小编们工作时间可以玩游戏是一件轻松惬意无比的活儿。至于其它攻略任务相对少一些的小编们，倒是不用像上面几位仁兄那样拼死拼活的玩，不过除了工作需要接触的游戏之外，大部分情况下自己喜欢玩的游戏都是在下班后的时间里玩的。另外，平常像是工作之余或是晚上下班后，编辑部内经常都会照例举行格斗游戏大赛，“街霸33”是近几年里编辑部最为盛行的比赛、娱乐专用游戏，开打之后往往都是里三层外三层围了个水泄不通，另外，WE也是切磋比较多的一大项目。

comes No.07 多招一些女编辑不好吗？

——福建读者

小沛■我们也很想啊，可是谁让女生爱玩游戏的本来就少呢。记得从小到大的电玩同伴大都是男生，即便有女生也仅是入门级，把游戏当作毕生职业的几乎没有，很多人半途就去追星了。大概是男生对于玩的热情更加持久，所以往往可以把这个爱好保留到很久。

另外我们的工作比较辛苦，特别是要经常加班，所以女孩子干这个工作更是困难一些。并不是说女孩子不能吃苦，主要是如果家离单位很远的话，晚上下班可能会牵扯到安全问题。

说实话，我们也想要多一些女编辑啊，《电软》阳盛阴衰的局面也该结束了。如果哪位女读者认为自己条件符合招聘要求的话，欢迎来编辑部面试，荇莱他们一定会很开心。

风林■补充一下，请女玩家速速前来应聘，风某人大杯茶伺候！绝对管饱！

comes No.08 投稿要投哪些内容？

——江苏 孙康馨

风林■本刊接受的文字投稿主要有以下几类：

1、来信交流、游戏问题。主要接受此类内容的栏目有“闯关族的家”、“龙哥热线”以及“风料理”。可以通过专门的电子邮件、平信以及回函卡发来你的话题和问题，字数最多不要超过1000字。

2、游戏攻略及研究。接受此类内容的栏目有“攻略人行道”以及“游戏研究所”。游戏攻略的投稿要注意，如果是热门游戏的攻略应事先与编辑部联系，看是否已经有相同的稿件存在，避免你的劳动果实白白浪费。当然也可以选择一些较偏门的游戏攻略来投，这样的题材本刊也非常欢迎，希望能够通过你的感受把一些我们平常容易忽视掉的游戏推荐给更多玩家。投稿平台和游戏类型不限。字数最多不要超过10000字。

3、特别策划。虽然特别策划一直是由编辑们和特约作者来制作，不过这个栏目也是接受广大玩家投稿的，如果你有一些新颖的话题的话，大可以自己来撰写一份有着自己独特视点的专题来，我们非常欢迎。字数方面请控制在12000字以内。

4、游戏怀旧、游戏感受。接受此类内容的栏目有“GAME BAR”、“怀旧长廊”。字数方面请控制在每篇2000字以内。

5、主机修改、修理心得。接受此类内容的栏目有“科普园地”。请注意如有稿要投，请一定配可以明确表现修理或改装方法的对应照片，并加以详细说明。字数方面最多不超过3000字为宜。

6、画稿、COSPLAY。接受此类内容的栏目有“大墙画廊”、“闯关族的家”、“三栖下午茶”、“超G女生”。画稿的具体要求请详见“大墙画廊”栏目。COSPLAY照片请一定发来照片原尺寸文件，保证清晰。

除了以上六大部分外，我们还欢迎游戏评论（游戏的详细点评，字数控制在2000字以内）、秘技天地（内容平台不限，字数控制在500字以内）。

comes No.09 我应该往哪寄信啊？写哪里收？

——山东 王凯

风林■如果邮寄平信的话，请寄至：北京东区安外邮局75号信箱《电软》XXX栏目或XXX编辑（收）。邮编是100011。这样我们就可以顺利地收到你发出的平信，北京及周边地区的话，三天左右我们就可以收到，其他地区最长不会晚过七天。当然最终还是以当地邮局的办公效率为准。另外，必须提醒大家的是，请千万不要在平信的信封中夹带重要物品，例如钱币等。

除平信的方式外，有条件的读者，我们还是推荐通过电子邮件与我们交流，杂志的官方电子信箱是：dr@vgame.cn。包括对本刊有什么看法建议以及栏目投稿。另外，各栏目也会有栏目责编的个人业务用信箱，具体的地址在各自的栏目中都有注明，有需要的读者可以查看。当然，如果您实在找不到想要联系的栏目的联系方式的话，就请把来信统一发到我们的官方邮箱吧，只要确认信件发出了，我们一般都会在两个工作日给您答复。栏目投稿或提问则会转交给各栏目责编，由编辑们自行刊登处理。

comes No.10 应聘《电软》小编，游戏能力超强胜算大吗？

——北京 白景楠

风林■这当然是很重要的一方面，事实上能够来到本刊并成为正式编辑的人才，在游戏方面都有着自己独到的能力，例如荇莱在动作游戏方面超出常人的意志力和忍耐力（所有游戏全部以最高难度进行攻略，并在条件允许的情况下铁定要全部收集所有要素）。不过单靠这一方面还是不足以成为一名合格的《电软》小编的，敏锐的思维、流畅的文笔、丰富的知识以及必要的外语能力，都是成为《电软》小编应该具备的素质。所以，立志要成为《电软》一员的朋友，请加强自己在多方面的综合实力吧，我们欢迎能够独挡一面并有创造力的人才加入我们的团队，一起把杂志做得更加出色，按照我们的目标去不断拼搏。

comes No.11 日语一级的编辑们怎么修炼成的？

——内蒙古 赵晋威

猴子■所谓日语一级，指的是日本国际交流基金会与中国教育部考试中心共同主办的“日本语能力试验”（JLPT，Japanese Language Proficiency Test）中的一种。“日本语能力试验”一共分为4个级别，1级是最高的。JLPT 1级的考试要求包括文字/词汇部分（总分100分，要求在45分钟内完成）、听力测试部分（总分100分，要求在45分钟内完成）和阅读/语法部分（总分200分，要求在90分钟之内完成）。整个考试满分为400分，必须达到280分以上（总分值的70%）才算是及格，但是一般要拿到320分以上的成绩才算是比较满意的成绩。因此JLPT 1级还是比较难攻克的。且不说考试名额有限等知识之外的问题，要通过日语1级，一

般要掌握相当程度的语法、1000个以上的日文汉字、6000以上的词汇量，具有一般的日语会话、写作能力，日语学习课时在600小时以上（指听课的时间，还不包括自己私下学习的时间）。最后的结果相当于日本高中学生的语文水平，也就是日本的学生在自己的语言环境里学习了12年的成果。和日本人相比，我们要在短短数年中，在周围没有日语的环境里取得一样的成绩，所以达到日语1级当然不是件容易的事情。

要达到日语1级，平时那点游戏和动漫的熏染是远远不够的。学习者必须刻苦学习艰深的高级日语语法，积累词汇量，并且对日本的文化、历史以及风土人情都要有所了解。这就需要大家在平时多多磨练自己了。至于怎么磨练，虽然没有必要去悬梁刺股，但是平时所花的时间绝对是很多的。所以要取得日语1级水平，最好的先决条件是对这门语言的兴趣，而最必要的条件则是每天扎实的学习。

comes No.12 编辑部到底是个什么样的地方？

——江西 柴进飞

风林■一点都不神秘，与一般杂志社不同的主要有以下几点：1、有很多的乱七八糟的甚至叫不上名字的游戏主机；2、有很多的保存得非常不完好的游戏软件；3、除了必要的电脑等设备外，地面上布满了不知道从哪里盘出来的线材，经常看到有人趴在地上龇牙咧嘴；4、经常会出现奇怪的尖叫声，或是超级恐怖的笑声，还无法判断是从哪个房间发出来的……5、三五个人谈着非地球智慧生命能理解的混乱话题，基本上很难有插嘴进入话题的机会，而且经常是瞬间就从地球溜达到火星去了；6、零食与小强，你经常可以找到的零食包括瓜子、口香糖、薯片、德芙、奥利奥、冰红茶、果粒橙、布丁、蛋糕等等等等……还有一些你叫不上名字的食物，因为大部分都没见到包装就只看到在某人嘴里咀嚼了（不知道是不是连包装都吃了下去），当然还有素炒饼、萝卜干炒辣肉之类的正统饭食，以及突然出现在猴子鼻子上的小强；7、水手服与机关枪，神秘的水手服FAN在编辑部中被神秘存在的传闻着，应该是典型的OTAKU吧，还有猴子带来的大量武器，各种机关枪……有时候真不知道是不是会在加班到一定程度的时候就被别人一枪嘟嘟掉了。在这里上班每天都是冒着生命危险的啊！好孩子千万要躲得远远地～～～～

comes No.13 小编真的和我们一般人一样吗？

——贵州 罗洪雷

小沛■编辑也是人啊，既然是人就都是一样的。我不太清楚您的问题是指什么，干脆，我把编辑和“一般人”不一样的地方列举一二吧。

其一，游戏当饭吃。记得有一个同事曾跟朋友开玩笑说：“我玩游戏能挣钱，你行吗？”是啊，从小的玩意儿现在成了吃饭的家伙，这是当初谁也没想到的。而且游戏也不像乐器、棋牌类的爱好，当初几乎是当作“四害”要除掉的。现在以游戏为工作，玩游戏理直气壮便是和很多人不同的地方。

其二，同事像同学。同事之间年龄差异小是《电软》与其他单位的最大不同，也因为大家几乎是同龄人，所以共同的话题比较多。特别是谈论游戏时，俨然就像是高中同学，另外我们还经常一起玩游戏，那种感觉自然是与一般人大不相同了。

其三，人老心不老。脑子里一直想着游戏的人肯定是老得很慢的，尽管我们编辑的年龄也在不断增长，但见到期待已久的游戏大作时，便如同一帮孩子。看来游戏当真是永葆青春的良药。

comes No.14 编辑们分别负责什么内容？

——广西 廿大斌

风林■既然问到了，那么这次就借这个专题的版面给大家详细的说明一下每个栏目都是谁在料理吧！另外，公共栏目不计算在内（公共栏目就是所有人都要参与的，比如无双报道、游戏铁板阵等等），未来有可能新出现的栏目也没有出现在下面的名单中哦，届时再让小编各自为大家介绍一下吧。

小沛：游戏新闻眼、超G女生、特别策划、大墙画廊
龙马：游戏新闻眼（部分）、秘技天地
北斗：中国电玩榜、科普园地
唯夜：闯关族的家、GAMEBAR、人生活剧、角色
大怪：格斗天书.
龙哥：龙哥热线
雪飞：战国英杰传
猴子：电玩产业论
三问书屋：日文地狱

comes No.15 你们是不是每种主机都有啊？

——长沙 多森

小沛■单位是，我们不是。《电软》作为专业家用机游戏杂志，当然每一种主机都要有，否则我们的攻略还有游戏介绍要怎么做呢？至于编辑，则没必要每个主机都买。终归编辑也是玩家，也有自己钟爱的主机和游戏类型。有的是索饭，有的是任饭，也有的爱吃“软饭”……

作为编辑，每个平台的游戏都必须了解，但借了单位之便，也就不用自己把主机都买齐了。不过，编辑部有一个人是例外，那就是风林。老读者可能都知道，次世代之前的主机他不但都买了，而且很多都不止一台，甚至有些稀有的主机他也能弄到全新的用于收藏。而最新的PS3和Wii现在虽然考虑到价格还未入手，但早晚必成他囊中之物。

小沛■总的说来，编辑们个人的主机都还算不少，那些主流机种必然是都有的，再加上次世代新主机还有掌机等，每个人至少也有4、5台吧。

风林■补充一下，我已经退出主机收藏的队伍了，我彻底掉队了……



水是生命之源



北斗某日的工作餐



美编最喜欢水果大餐



编辑中有很多小新饭

编辑部的绿化一角

comes No.16 要想成为一个合格的小编辛苦吗？

——湖北 宋文

小沛■辛苦！非常辛苦！但话说回来了，既然您说了“合格”二字，任何职业、任何工作，只要是做到合格，估计都很辛苦。

编辑的工作也不仅仅是写写文章，对游戏知识的积累更是非常重要，有时还要身兼记者一职外出采访，或者担当摄影师拍些照片。每个人分工不同，上面说的是小沛个人的工作内容，其他编辑也都有各自忙碌的东西。特别是每期负责写攻略的人，有时候时间紧，他们就必须通宵鏖战。而负责编读交流栏目的编辑则每天都要看上百封信，龙哥更是不但看信，还要回答其中的疑难问题。另外，加班更是常有的事，特别是赶上E3、东京电玩展的时候，下班更是没点儿了。

不过《电软》的工作环境还是不错的，尤其是同事之间，因为同龄人居多，所以关系融洽，倒也比其他单位要舒服许多。（小沛）

comes No.17 是不是上班的时候常常玩游戏？

——福建 袁颖

猴子■大家也许认为，我们许多人可以一边玩游戏一边工作，是件很悠闲而且惬意的事情吧。实际上，在很多情况下，编辑们接受的攻略任务不一定是自己非常想玩的游戏（当然了，基本上还是按照大家的特长和爱好分配游戏的。如果让荐莱去打DQ，让魔王去玩战神的话，估计是要出人命的）。而且我们也不是在“玩”，因为“玩”属于个人的娱乐行为，真正的玩是想什么时候玩什么时候玩，想怎么玩怎么玩。而且不用写游戏报道或者攻略这样的东西。杂志是有截稿日期的，一部游戏拿给你，要在规定时间内写成稿子，配上图排成杂志，这些工作都是很繁忙而且辛苦的。尤其是写游戏研究的时候，编辑们往往需要将一个游戏反复打上N遍，还要将游戏里有价值的东西找出来，写成文字。这些都是要求耐性的工作，要做到“格物致知”。所以，我们在上班的时候“玩”游戏，倒不如说是在“格”游戏比较恰当。

comes No.18 《电软》只招收有日语特长的吗？韩语行吗？

——山东 王寒

猴子■这个么……杂志之所以招收有日语特长的人，最主要的原因是我们日常接触的电视游戏中有相当一部分来自日本。无论是游戏资料还是游戏本身，都有大量的日语在里面。所以我们平时无论写攻略还是游戏报道，都要面对海量的日文信息。如果只会韩语不会日语的话……工作也搞不好，不是么。实际上编辑们每天接触的还有许多英文的资料，大部分人都是英语日语一把抓，但是各人术业有专攻，有的人主要负责日版游戏，有的则是美版游戏

通（如荐莱）。不过目前编辑部里懂英语的人比较多，所以日语人才就显得有点紧俏了。至于韩语，目前国内引进的韩国游戏以PC的网游为主，而这方面的游戏并不是本刊工作的重点，所以这样一来就显得比较遗憾了。假如今后韩国的电视游戏业能够形成自己独特的市场，韩版游戏能够与日、美版游戏一争高下，三分天下有其一的话，到时候也不是完全不考虑招收韩语编辑的。

comes No.19 能不能将读者自己对游戏的想法和攻略发表在杂志上？——北京 王庆

风林■本刊一直欢迎广大读者把自己的游戏想法、感受、评论、心得、攻略以及研究发给我们，并择优刊登在杂志中。尤其是攻略和研究。如今每月游戏推出的数量多达数十款，单靠编辑部的一干不要命的战士，就算再有精力一个个打完，恐怕也会遗漏一些颇有亮点的作品吧？而且很多游戏都是初期平平，但到中后期却猛然发力，出现很多让人意想不到的优秀设计。而且对于游戏来说，本质还是要广大玩家一起交流的，无论在什么时代，什么类型的"游戏"，都是不变的核心。《电软》作为为广大玩家服务的综合情报杂志，更需要大家都出一把力，把自己从游戏中得到的心得通过文字或影像表达出来，与其他玩家和小编们互动交流，所以，就大胆投出你的游戏成果吧！

comes No.20 为什么贵刊仍登掌机游戏的攻略？——广东 杨俊乐

龙哥■嗯……为什么我们不能登掌机游戏的攻略？"电子游戏"包含的概念是很广的：家用主机、掌机、街机以及相关方面的软硬件都在本刊的报道之内。虽然"专业"掌机的历史比家用机和街机都要短上不少，不过经过这些年的发展，特别是近两年来，掌机甚至已经明显压倒了家用机，表现极为抢眼。更重要的是，掌机一直都是电子游戏的一部分，本刊自创刊起就从来没有将掌机方面的内容排除在外过。另外，虽然《掌机迷》是掌机的专门杂志，由于这个原因本刊不会对掌机方面的内容做太多篇幅的报道，但是一些掌机大作的攻略肯定是不能错过的。毕竟掌机本身就是属于电子游戏的，而本刊作为综合游戏情报类杂志，如果不报道掌机方面的内容才是不负责任的表现。凭借一本电软就能尽可能多的获得各种游戏相关的情报和资料，这也是我们的目的。如果让大家仅仅因为一篇掌机游戏攻略而再单独购买一本别的杂志，岂不是太不负责任的表现？

comes No.21 你们怎么会发现秘技的？——江苏 吴颖杰

龙哥■所谓的游戏秘技，其包含的层面也是比较广的，许多东西其实都可以称为是"秘技"，例如游戏中的各种小技巧、快速升级或是赚钱的捷径、特殊道具的拿法、隐藏人物的出现和使用方法、BOSS的简单打法等等，都可以算是秘技。另外，现在大部分游戏中都会由厂商自行加入不少隐藏要素，这也已经差不多成为了游戏制作时约定俗成的一个规矩了。这些也都可以看成是秘技的一种，另外甚至是游戏中的一些恶性BUG或是彩蛋等都可以算是秘技。翻阅一下本刊《秘技天地》栏目中刊登过的秘技，你就会发现这些秘技的种类往往都是五花八门，甚至某些游戏小心得都能算是秘技。小编们都是游戏资历还算比较深的玩家，长年游戏的经验使得我们在游戏中往往能够凭直觉感到哪些地方是有可能存在"秘技"的，其实相信大家在各自的游戏生涯中都有或多或少地自行发现过各种小秘技吧。小编们主要还是因为熟能生巧以及攻略任务时的刻意留心观察，所以才更容易发现游戏中的秘技。

comes No.22 有个人年龄与《电软》年龄相同的编辑吗？——天津 陈鑫

风林■您完全可以直接问编辑部是不是有童工存在。咱们的《电软》到今年已经13岁了，编辑部会有13岁的工作人员吗？刚刚从风林身后跑过去的叶子MM好像到今年也17岁了，难道还会有比她更低龄的人存在吗？虽然编辑部的气氛经常跟幼稚园差不多，但也确实有胡子一大把的老男人出出入入呀，形形色色的怪人，即便你真的怀疑这些家伙是不是真的成年了，但随便问别人年龄是很忌讳的，估计除了本公司的用人部门外，编辑们的真实年龄想来不是一般人能了解到的，所以您问了这个问题，基本上也是没有满意答复的。不过，风林倒是可以很肯定的告诉大家，某个外表非常男人的家伙心里年龄绝没有超过13岁。

comes No.23 不会日文真的不能应聘吗？——上海 孟杰

猴子■首先，杂志的编辑们日常接触的游戏资料，大部分是日文的。所以懂日语是应聘者的一个优势。不过，要想成为能够为杂志贡献力量的编辑，只懂日语是不够的。首先，编辑们的工作是将和游戏有关的资料和稿件编纂成篇，另外还要写一些游戏的攻略和评论性的文章，以及特别策划等等，要把这些工作做好，除了在语言方面要有一定水平之外，还需要有比较好的文字表达能力，能够在文章中抒发自己的见解。换句话说，对游戏和生活有所感悟，在游戏生涯中有所积淀的人，才能写出真材实料的东西。其实大家喜欢杂志的话，也未必一定要来这里做编辑，只要你对游戏有自己的见解和评论，那完全可以将这些看法转化成文字，写成稿子投到编辑部来。现在每期杂志上都有不错的稿子刊登，这样做既可以展现大家的文采，又给游戏迷们提供了一个交流的机会，切实也是不错的。

comes No.24 会不会继续不定期出一些特辑？——吉林 姜佳尧

风林■经常有读者来信提问或要求编辑部制作针对某些游戏系列的专门增刊，而这些要求一般也会转到熟悉相关内容的编辑那里，经过我们慎重的讨论和评估后，才会决定是否进行制作。不过，本刊编辑部的制作核心还是以我们两本主力刊物为主，即《电子游戏软件》和《掌机迷》，只有在两系列刊物制作到我们满意的程度之余，编辑部若有精力和时间的话，则会考虑根据读者的需求偶尔推出一些游戏的相关特辑。最终还是以读者需求为先，例如根据读者的呼声第一时间推出了《最终幻想12》的单行攻略本，像这样的增刊我们还是会在适当时机再进行尝试的。如果广大读者希望本刊能够推出以某些游戏为主题的专辑的话，就不妨多利用电子邮件或回函卡来向我们表达出你的想法，我们一定会尽我们的能力满足大家的需求。

comes No.25 为什么没有合订本了？——长春 郭嘉

风林■合订本不再推出主要有以下几个原因：1、杂志出版周期快，每年24期电软，如果出合订本的话，那可是要非常非常厚的一大本啊，112页×24期=2688页，不说看不看得完，拿得动吗？2、《电击收藏》以经成为杂志重要的一部分，如果杂志出合订本的话，那么《电击收藏》恐怕也要把一年的碟重新装一遍了吧，24张碟，光这碟钱，就要上百块了……3、价格问题，24期×9.8元=235.2元，很显然，这不是一般人能承受的合订本定价……等等，总之，还是希望广大读者能够第一时间购买到最新的《电软》，如果它是你的挚爱的话，就请认真收藏下来吧，我想再多的合订本，也不如收藏齐每一期的杂志来得珍贵和有价值吧？如果你出现了漏买、而当地又买不到你需要的那期的话，就快与本刊的发行部联系进行补购吧。

comes No.26 给《电软》写调查表只为了将自己的一段话发表在《电软》上有多大希望？——读者 冰儿

唯夜■成功登上的概率么……这个后台运算公式比较复杂，涉及立方和开方运算，关于具体公式我们会考虑在以后的电软资料设定集里详细披露的。你的精神力数值（怨念？）对提升这个概率有很大的帮助，而字迹不清楚会导致这个概率半减——如果我看不清名字的话该数值一般会降到零。表达得有特色或者想法与众不同会向上修正45%，附上一些有趣的小插图会加成30%，只说类似"登我一次吧"这种话的要看我心情，总体概率在1%-5%间浮动。另外跟叶子说肉麻好话的概率直接降至零——那些话我看了都受不了，更别提其他读者了。在信里狂踩木头、PERFECT等人的话，概率大约会有7%的提升——当然你要踩得有水平，就像FTG似的，看高手虐人才有快感。当然了，以上基本是闯家里的计算公式，如果你寄希望于登上木头的新栏目的话，那个我就管不着了，我也不知道他是喜欢被人抽还


月亮送的息吹人偶整天都站在小沛的电脑上

惊破天是北斗的马仔


苹果鼠标

出土文物

某读者寄来的另类贺卡


游戏不息，学习不止


编辑在工作之余的游戏生活


360 受宠


猴子凌乱的桌子


大怪的最爱


猴子的银灰色NGC


次世代被束之高阁

题是可以通过查阅资料或者是干脆亲自操刀拿起手柄去游戏之中见个真章。最后的杀手锏，就是传说中的召唤所有读者朋友的力量……

是被拍马屁。但总之别忘了，闯家只有我这里才算哦，别无分店。

comes No.27 编辑部里有没有OTAKU?

——上海 陈梦影

唯夜■嗯，在回答这个问题前，我在想是不是要跟一些读者大概解释一下OTAKU是什么意思——它来源于日语（似乎是废话，这个不难看出来），基本就可以理解成对某一种事物特fan特沉迷的人。实际上被OTAKU推崇的事物范围很广，好比军事啊什么的也都包括，不过我们现在说的，当然基本是指动漫游OTAKU了。需要注意的是，这个词被引用到国内来的时候其实已经“变味”了，它更像一个形容某人对动漫游很精通的称号。但其实在其“原产地”日本，这个词至今都可以说有着很大的贬义，通俗地来讲，并不是什么“好话”。在日本，OTAKU的引申含义就等价于过度沉迷于自己的喜好而不同程度地脱离了实际生活，在现实中与他人的沟通也变得疏远，渐缺在社会上生存的技能和常识，相对来说更容易引发社会问题——日本社会大众的观念就是如此，他们对这个词的理解其实与我们有很大不同。说一个人是OTAKU，绝不是在夸他所知甚深，而是其中带有很大的不屑和嘲笑的意味。所以我们若有机会去日本旅游什么的，这个词可千万不要乱用。

当然，语言作为文化的一种，具有互通性。我们借用了来，再赋予我们自己所理解的含义，自然也没问题。至于编辑部里的OTAKU吗，有，不过当然不是货真价实的那种，而是我们开玩笑时赠与的称号。具体是谁叶子不能说，我这个人虽然喜欢背后嚼舌头，但还是有底线地……

comes No.28 怎么不恶搞了?

——天津 姚晓川

唯夜■嗯？是说家吗？估计是说家吧。也不能总恶搞啊，我们又不是专职搞笑的杂志。所谓娱乐还是要有底线地，不然就那点儿事儿成天反复说你看着也无聊不是，而如果隔一段时间抖落出那么一点儿来，看着听着才更有喜剧效果。叶子有时要正经一些，控制节奏，这样才不至于当自己真要说什么严肃事时也没人听——那样多悲哀啊。另外恶搞的程度控制得不好就容易变得庸俗或低俗了，这个活儿还是挺需要技术含量的。我有时搜肠刮肚抓耳挠腮龇牙咧嘴手舞足蹈也实在想不出什么好玩儿的话来了，于是也只好老老实实地说。其实我想这样才算自然，硬要以每句话都逗人笑为目标的话，结果只能适得其反，就好像现在那种纯胳肢人硬逼人笑的无聊相声一样——真要做到那一步就大失败了。所以叶子的原则是有话则长无话则短，不能保证每段话都恶搞和逗人发笑——我的专业和工作也不是那个，总之以真诚和自然为第一目标。

comes No.29 “三栖下午茶”会复出吗?

——浙江 张文涛

风林■当然会复出，而且不单单是“三栖下午茶”栏目，以前受到欢迎的精彩专栏也会逐渐的回到大家的视野中。每个栏目对于负责的编辑而言，里面都有他们热情的血汗，除非是因为杂志整体调整的需要，否则栏目一般是不会轻易的撤掉的。不过也会有个别情况，比如“百万殿堂”，连载的内容结束了，那么栏目的使命也就结束了。除此以外，只要还有读者关注，还有内容可以源源不断的提供，这个栏目就会一直有生命力延续下去。比如过两期，很多读者关心的“三栖下午茶”就会再推出，当然内容和形式都会根据杂志新的需求进行调整，全新设计更有动感的编排效果，相信能够让大家满意。另外还有一些暂时消失的栏目我们正在积极筹备中，很快就会和大家重新见面，势必更加精彩。大家可以通过回函卡对栏目提出更高要求，我们会根据建议择优调整，每个栏目的每次进化都与广大读者的要求密不可分。

comes No.30 龙哥会遇到无法回答的问题吗？要是遇到了怎么处理?

——成都 杨逸

龙哥■嗯，如果龙哥遇到无法回答的问题的话，一般都是悄悄的将来信撕掉、焚毁、再将灰烬撒落在大西洋之中……笑。以上是和大家开的玩笑，这么不负责任的事，龙哥可做不出来。“无法回答”的问题，当然还是有的，一种是“无法在热线上回答的问题”，或者说是不适合在热线上回答的问题。毕竟热线是以回答玩家朋友们关于游戏软硬件等方面问题为目的的，如果问的问题与这些不相关的话，龙哥基本上是很少回答的；举个夸张点的例子，你写信问龙哥某某明星的八卦新闻是否属实，这类问题龙哥是肯定不会回答的了（确实有过类似的例子）。另外一种就是确实是龙哥无法回答的问题了，毕竟龙哥一个人精力有限，不可能通晓所有的游戏问题，如果是些过于生僻的问题，就可能会超出龙哥的个人能力范围之外了。遇到这种情况，龙哥会询问其它编辑们的意见，毕竟人多力量大，集合众小编的智慧后，基本上就应该能解决绝大部分的问题了。另外，有的问

comes No.31 怎样才可以得到编辑的回复?

——河北 李畅

唯夜■如果你是问在闯家里的情况，那叶子在另一个问题里也算回答过了。如果你是问手写回信的情况，那说实话，并不多——大家可以算算自己写一封考虑措辞、内容的几百字的信要多长时间，如果我们每个读者都要回的话，那别想干别的了，每一天每一小时每一分钟每一秒掰8瓣儿都不够使。如果希望编辑每信必复，那要我们办杂志还是写信，大家选一样……类似的道理，Email或者电子格式的留言会好一些，但如果要我们都回复怕也是mission impossible。关于这一点还请诸位理解，我们知道找编辑聊天表达的是对我们的喜爱和支持——我们也爱你们（哦你别吐），不过这种心意更多的只能靠做好杂志来体现和回应了。当然，对于游戏问题相关的来信我们会优先考虑回答的，只不过有时也难免会出现回答得不够及时或者照顾不到的情况，所以建议大家同时也可以与身边的玩家互相交流心



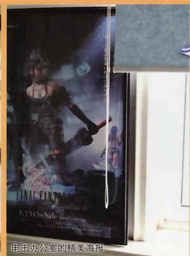

编辑部的一部分藏书


去年的新年海报还健在


美编的旅游纪念品


美编的玩具组合杰作


孤独的布袋小狮子



电击办公室的精美海报


游戏室已经变盘丝洞了

得和经验，或者在方便查询的情况下多利用一些网络资源。其实现在比较方便的途径是登录我们的三栖人论坛，有什么意见或者建议发在那里，我会去经常浏览并回复的。

comes No.32 你们有没有好好休息？

——四川 林静轩

小沛■不会休息就不会工作，这句话是列宁说的，我认为是金玉良言。

其实如果我们抱怨工作太忙的话，也未免有些身在福中不知福了。现在人们的工作压力都很大，特别是在较大的城市，工作、生活上的压力都要更重一些，减缓这些压力自然需要充分的休息。我们编辑的工作和游戏分不开，也就可以当作是把工作和休息结合到一起了。

最不注意休息的几位编辑要数荇菜和猴子，荇菜因为喜欢《魔兽世界》，早在两年多前就开始在美服上鏖战，因为时差问题不得不通宵达旦，以致经常因为休息不足而流鼻血。猴子则是夜行动物，有时候白天没有写作灵感，就只有在晚上奋笔疾书，常常颠倒晨昏，整个人萎靡不振。

我们的工作虽忙，但还不至于连休息的时间都没有，只是众位编辑的玩心太重，不免自己浪费了休息时间。

comes No.33 龙哥的庐山真面目

——广西 周丽

龙哥■请参考青铜五小强中宿命脱衣男紫龙背后的纹身图案（笑）。虽然理解大家的好奇心理，不过说真的，龙哥和大家一样也都不过是芸芸众生中很普通的一员而已，要真那么玉树临风风流倜傥潇洒无敌的话，估计龙哥也早跑去混演艺圈了。没办法，做不成偶像派，龙哥只能“退而求其次”，做个实力派吧（再笑）。相信各位朋友也都看过平常热线中的四格小漫画吧，由于画师合金火腿同学和龙哥私交不错，所以四格也就成了这家伙滥用私刑胡编乱造找借口蹂躏龙哥的特权了，也就龙哥这样的老好人才能如此逆来顺受了。我说你们大家先别嘁嘁啊，这可是大实话，龙哥的好脾气可是编辑部内公认的——但凡有同事被拿来开玩笑的时候，龙哥一定是冲锋在最前面的战士，按照“看热闹五十，欺哄一万三”的国际标准来算的话，龙哥那点家当都够破产好几亿回了……

comes No.34 会有龙哥的手办吗？

——福建 林冠超

龙哥■你这个建议……实在是太过惊世骇俗了，往大了说，那叫有伤天和（笑）。真正意义上的手办都是表现原型师个性的GARAGE KIT（简称GK），是指没有大量生产的模型套件。因为产量很少而且在开模的复杂度上有着很高的难度，因此价格一般都很昂贵。大部分手办都是工厂提供的半成品白模，需要自己动手打磨、拼装、上色等一系列复杂的工艺，而且难度远大于一般模型制作——上面这段话就是关于手办的具体定义，不过和要回答的问题其实一点关系都没有，单纯的为了岔开话题而已（哎哟！谁扔的臭鸡蛋？）龙哥就是帮助大家排忧解难的一个朋友，能够看到读者朋友们在疑问得到解决之后的开心笑容就是我最大的愿望了，出龙哥手办的话岂不是主次颠倒呢？不过话说回来，其实还有另外一个隐藏的原因，那就是龙哥在回函表和读者来信上看到许多朋友的愿望就是弄“只”龙哥回家好变着法儿的蹂躏，心理阴影，实在是太大了……

comes No.35 为什么没有美版游戏的发售表？

——北京 张予榆

猴子■实际上，游戏发售表是美版日版合在一起做的。由于国内特殊的游戏环境，许多游戏在海外第一时间发售时，国内就可以玩到了。而国外的正版玩家们还得翘首期盼很长的时间。最突出的就是《生化危机4》这样的游戏，NGC上先出了美版，PS2上先出的却是欧版，都比日版早很多。甚至当PS2港版的生4发售的时候，日本的玩家眼巴巴地看着香港玩家们玩着游戏却束手无策（港版游戏盘可以直接在日版主机上玩，但是游戏是全英文的，很多日本玩家即使搞到盘也玩不懂），因此这个发售表不像欧美或者日本一样按部就班，而是有什么游戏写什么游戏。最近一段时间日版游戏出得比较多，所以发售表就显得有点不平衡了。另外这个机种也有关系。像XBOX360的游戏，80%都是美版，而PS2正相反。今后我们会在工作中继续调整发售表的结构，尽量做到一碗水端平，这还需要大家的理解和支持。

comes No.36 为什么每期“秘技天地”篇幅总是那么少？

——四川 陈洪磊

猴子■这个……实际上如果大家仔细数一下字数的话，就会发现秘技天地的文字量是杂志上最为密集的，一页大约有3500字以上。所以版面虽然不大，但是内容着实不少。负责这个栏目的小编们也可以说是殚精竭虑，每期都要找一些时下流行的游戏的实用秘技，这些工作是蛮辛苦的。实际上大家也可以将自己在游戏中发现的一些秘诀和小窍门以投稿的方式发到我们这里，只要是真实有效，我们也可以刊登（上次叶子就提供了一个读者的投稿，大家不妨写写试试）。如果秘技天地能够成为玩家们交流游戏心得的地方，也未尝不是件好事，到时候版面可能就不够用了哦。（猴子）

comes No.37 编辑部里都有哪几位成家了？

——山西 史磊

小沛■我在这里很骄傲的告诉大家，《电软》绝对是响应国家晚婚晚育的模范单位。迄今为止，大家所知道的编辑中，无一人成家，更有以荇菜为首的一干人等连女朋友都没有，并且有女朋友的也只是少数。

这里向大家透露一个小秘密吧，是关于北斗的。不知道大家还记不记得在数期之前，北斗同学的手札中反复提到了“施主”的名字。北斗平时喜欢读书，对于佛学也颇有研究，曾和某大师坐而论道。因此我们大多都以为北斗同学有意遁入空门，谁曾想“施主”竟有点化北斗的神力，于是原本坚持单身的北斗终于沦陷了，现在每天都在幸福当中。《电软》并非佛门，其他编辑也不是小沙弥，独身的原因虽各不相同，但也大都和游戏有关，或者说是太专注于工作之故。照此下去，恐怕将来哪一期上就会刊登“征婚启事”了。

comes No.38 龙马和龙哥为什么不写手札？

——江苏 瞿华

唯夜■也不知道是从哪朝哪代养成的惯例，总之他们就不用写了，关于这事儿叶子也纳闷儿呢——龙族的待遇就特殊吗？何况龙马最多只算龙的远房亲戚吧。不过成例在先我也不好打破，而且他们二位平日里要做的事情其实很多，只是一些工作并不是在杂志上直接体现出来的罢了，所以读者们可能看不出来，但实际上他们是很忙的。这样我也不能总逼着人家交手札，何况这么忙的情况下，即便交上来了估计也是一份当期工作报告吧——这种看着就令人疲劳的东西还是让我们内部自己分享就可以了，就不打扰诸位读者的眼睛了。

comes No.39 谁最会虐人？

——北京 周子昭

唯夜■答案是PERFECT和大魔王雪飞。我知道很多人一定会大叫，叶子你骗人，叶子你胡扯，叶子你假纯——不过在这一点上，我还真不是工业酒精。你们别看我在家里蹦得欢，其实那些一不伤筋二不动骨，更何况除了木头以外，我还真没怎么虐待旁人（对于虐待木头我没有丝毫的愧疚之心）。现实里叶子是很厚道的，但我在一开始提到的那两位可就强了——语言极为搞怪犀利。PERFECT是极善于给人起外号的——我说拍脑袋就想出一个都算侮辱他了，他真是眼睛一眨就蹦出一个来的（有时候连眼睛都不眨）——放心，绝对不带脏字儿；跳跃性极强不说，细琢磨之下还真能找到沾边的地方。可怜猴子同学一天要被起8个新外号，每天都不带重样的。而作为同样擅长语言攻势的魔王，其术业之专攻就完全体现在另一个方面——顺口溜、歇后语，说两句话就挖一坑儿等着你掉进去……总之利用词汇量极大语速又快的优势，瞬间伤敌于无形之中，编辑部里也就我没有被他调戏过了。不过最后总结起来，还得是说PERFECT最会虐人——这不是说魔王比他逊色多少，而关键在于被PERFECT用语言虐待的猴子已经开始适应并喜欢上这种生活了（这真是要命的生活习惯），被虐的一方都不抵抗了，调教得实在厉害。

comes No.40 木头买PS3不？

——安徽 章超

风林■这个问题问的好，木头可以很负责地告诉你，肯定会买的。但要以下几个游戏都推出之后，《生化危机5》、《恶魔猎人4》、《最终幻想13》、《WRC5》、《杀戮地带2》、《合金装备4》、《铁拳6》、《怪物猎人3》、《真三国无双5》、《战国无双3》、《新鬼武者2》、《死魂曲3》、《寂静岭5》、《王国之心3》……看起来真的至少要到2009年才有的玩了。其实给这个名单只想说明木头对PS3好游戏期待的迫切程度，PS3的确太需要这些游戏，甚至是很多一直让风某念念不忘，但厂商自己已经忘记了的系列，比如《蚊》……希望能够早日在PS3这个强力平台上看到画面效果大革命的作品出现，请一定要出现啊！

comes No.41 好长时间不见大象了，人呢？

——山西 孙逸飞

唯夜■人还在，叶子早说过了吧，做So Cool去了。自从他脱离了TV Game的苦海，跨入时尚界之后，整个人变得体面多了，也学会打扮了，衣服也一天一换了，经常走在楼道里迎面过来都不敢认了……环境改变人啊环境改变人啊。说到“不见”这回事儿吗，这也是必然的吧，什么事儿都求个永久或长期显然是不靠谱儿的。我们难免下意识会期望“不变”，但说句有点儿难听，但也实在的话：不变的东西都是已经死掉的东西。活着，就得改变；主动也好被动也罢，变了，就证明这个东西还是运动着的、生存着的。我们没事儿拿一根儿照一东西捅捅：哎说你呢，动动、动动，就是这个意思。无论有没有毛病，向前动一动总是没有错的。大象去做So Cool，是寻求他个人事业上的一个更大的发展；电击进入“后大象时代”，也是为自己带来了更多的可能性和变数，改变中有起伏，改变中有挫折，改变中有摸索，但总的方向是向前努力的。我们看到了这一点后，再来怀念大象才有意义，因为这表明他是电击向上发展中的一个重要坐标，而不是导致衰败下去的一个断点。（唯夜）

comes No.42 叶子爱看什么方面的电影？

——南京 宋炜

唯夜■这个问题够私人化的，其实我个人这点儿零碎事儿也没什么好打听的。不过若真要问的话，我早年喜欢看文艺片，但也许看得太多把自己搞伤了，总之近来这类片子已经很少接触了，我不想把自己的脑子搞得太累。个人一直喜欢的类型当然是恐怖片啦，而且以东方，或者说日系的优先；西式恐怖片我也看过不少，但还是感觉不太对胃口，他们有时把一些东西暴露得太直白，过于注重感官，反正不太符合我个人的审美观（这个当然也有审美哦），拿来图个刺激还不错，但没有回味或者臆想的空间。不过当然也有例外，像以小成本博得高票房的《SAW》系列就挺有味道，注重氛围的深化和塑造，个人觉得还不错。其实我这个人对影视方面挺迟钝的，那些属于在大众面前混个脸熟儿的片子我好歹也算都知道，但更多时候就要靠别人推荐我才有机会接触到一些好东西。所以我也谈不上有什么特定的口味，受别人影响的情况居多。

不过我至今没看黄金甲，也算稍微有一点儿另类了吧？

comes No.43 木头的擎天柱怎么会那么惨？

——云南 白伟

唯夜■不掰擎天柱难道你期望我们掰木头的胳膊腿儿吗？你设想一下如果是木头摆出那些照片里的姿势，就会明白我们是很人道的了，用了个替身给大家看，否则你还不半夜做梦吐醒过来。再说擎天柱的各关节都可活动，不摆弄一下实在是暴殄天物了。看了木头在上期风料理中说的话，说什么折腾擎天柱的第一嫌疑就是我？哟，胆子不小啊，怀疑起我来啦？这刚几期对你好一点儿就开始蠢蠢欲动啦？想诬陷栽赃拜托手段也高明一点儿嘛，那天是谁还乐不可支地让我看他刚摆好的擎天柱新造型啊？原来你自己开块地儿的目的就是这个啊？那成，大小姐我迟早都要把你那地方给搅黄喽，让你老老实实回家里来受虐。

话说诸位在家里看到的版本其实还是好的，实际上，它有时的pose是很18禁的……也不知道是谁干的……（唯夜）

风林■这分明是贼喊捉贼啊你！整天意淫大哥的人。



叶子姐姐的兔子



编辑部的神秘人物



杂志占去了桌上的空间



有人很喜欢欧美影星



次世代传媒联盟的所有刊物

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.200

Focus on Game News

双周注目图片



PS3在日本市场的惨淡已经成为了笑柄，更有商家推出了「六轴」牌烧烤酱，以此恶搞PS3。

新春之际PS3遭遇寒冬 欧洲首发目标百万达成



本刊讯　06年的岁末商战虽然已经结束了，但游戏硬件厂商之间的较量现在仍未结束，更确切地说应该是越来越激烈了。索尼提高PS3的产能之后，现在已经完全摆脱了缺货的状态。任天堂的Wii由于市场反响很好，现在倒是面临着急于扩大生产规模的处境。目前在日本市场上，各个游戏店门外都贴着“PS3贩卖中”的广告，在去年11月发售时极难购买的PS3，如今的库存已经变得非常丰富，完全不用再排队抢购。对此，不少业内人士对索尼的信心再次动摇，不利于索尼的言论层出不穷，索尼的经营不利也对该公司的整体收入造成了影响。



↑这样的标识现在很难看到了。

PS3在日本遭遇降价处理

库存充足对于首发的主机来说是件好事，但PS3现在已经不是首发阶段了，这么多库存和较慢的卖出速度令销售商非常头痛。对此，SCE站在自己的立场上说：“从去年年底开始，我们为了不再给玩家造成购买主机的不便，现在已经提供了稳定的出货。”这样的说明似乎很合情理，但这个“情理”来得晚了一些，以至于都有点说不通了。

SCE在1月16日宣布PS3在日本的出货数达到了100万台，而且在全世界也突破了200台的目标，目前到3月底为止全世界出货600万台的计划还没有变更，不过根据现在的销售状况，已经有市场分析家给出了“应该会向下修正到400万台”的预测。

原来PS3销量不理想，索尼将其归结为出货不足的原因。而现在出货量有保障了，日本却又开始出现产品积压的情况。不管索尼官方如何辩解，或者对未来还抱有什么希望，至少现在的很多游戏店已经承受不住了，于是不得不通过降价来吸引玩家购买。

以日本秋叶原游戏市场为例，PS3的价格促销最大降幅已经达到20%，即原价49800日元（约合人民币3500元）的20GB版PS3，已经降到了39980日元（约合人民币2800元）。原先只有Xbox360在日本遭受的打击，现在竟然也在PS3身上发生了。

SCEA坚持PS3决不降价

PS3在日本市场遭遇到了降价促销的尴尬，其在美国市场的销售状况也不怎么顺利。除了初期软件阵容略显单薄之外，阻碍PS3普及的另一大原因就是其高昂的价格。依照60GB版本PS3的售价来说，599美元已经足够买一台Wii再买一台Xbox360了。即便最近因为PS3开始囤积，各商家大打价格战，但只要索尼官方咬住高价不放，大范围的价格下降还是不太可能，销售商总不可能一直赔本销售。

就此问题，日前有媒体采访了SCEA的首席执行官Jack Tretton，问PS3是否会在较短的时间内调价。Tretton的回答非常坚决，他认为PS3刚刚发售不到3个月，短时间内降价决不可能。如果现在降价的话，首先是因为成本还没降低，会造成巨大的亏损。其次也会显示出PS3难以在市场上立足。PS3的降价时间决不可能和当初的PS2一样。

当年PS2是于2000年10月20日在美国发售的，到了2002年3月14日才从299美元下降到199美元。按Tretton的话来推测，到2008年6月4日之前，PS3是不会有降价的希望了。Tretton还表示，PS3在研发和硬件上的投资使削减成本比较困难，短时间不能降价希望大家理解，而已经购买了PS3的消费者应该会明白它的价值。

索尼财政收入遭受重创

据全球最权威的金融资讯公司彭博集团的预测，索尼在2007财年第三财政季度的利润额可能将出现大幅下滑，下滑幅度可能达到50%之多。

索尼预计将于近日公布集团第三财政季度收入报告，彭博集团针对索尼即将公开的财政报告走访了五位金融投资界权威分析专家。经过五位专家的预测数据进行整合分析后，彭博集团预测索尼第三财政季度的利润总额约为841亿日元，比去年同期的1689亿日元下降了50%。

彭博集团在调查报告中表示，索尼第三财政季度利润大幅下滑的重要原因，就是PS3全球首发的失败。报告认为索尼没能成功防御来自任天堂的攻势，PS3首发销量不及Wii的一半是其根据之一。根据彭博集团的预测，SCE可能将在该财政季度中破记录的亏损1919亿日元，与去年同期赢利87亿日元的成绩相比可谓天壤之别。

去年10月，索尼宣布第三财政季度利润预测下调至800亿日元，达到了五年来的历史最低点，此后公司的股票一直处于萎靡不振的状态。前不久索尼公司在NASDAQ的股票价格曾一度上涨6个百分点，是过去一年中单日涨幅最高的一次，但今天索尼的股票再次下跌1.2%，收于5730日元。



PS3现在在日本的人气明显不如前一代的PS2。

三足鼎立之势逐步确立

面对公司利润的大幅亏损和PS3主机普及的举步维艰，现在的家用机市场已经不是当初索尼一家独霸的状况了。对此，EA澳大利亚分公司总经理Ryan Jones在接受采访时表示，次世代主机大战的胜负虽然还未见分晓，但主机竞争好过原先的独霸局面。

Jones表示，由于游戏本身的投资将会反馈至市场，因此零售额也将呈现大幅上升的趋势。EA公司目前推出的大部分游戏软件价格都有所回落，而新上市的PS3和Wii游戏的售价也基本与360软件持平。在下一个阶段，开发商会更加重视软件的数量和质量，而游戏售价将开始逐步降低。

对于三家主机争霸的局面，Jones表示在相当长的一段时间内还无法判断最终的输赢，但目前这种三家主机相互竞争要比原先一家主机独霸好得多。软件商也可以不必再紧追着一家硬件商不放，而玩家也可以有更多的选择。

欧版PS3首发目标百万

索尼官方宣布，PS3主机将于3月23日在欧洲、非洲、中东、澳大利亚等地区发售。正如此前的猜测，PS3这次仅发售60GB版本，售价599欧元，并且首发目标100万台。此外还有37款首发游戏和6种附件也已确认首发。在37款首发游戏中，索尼自家提供12款，其余EA、Bandai Namco、育碧、世嘉等第三方游戏厂商的最新作品也都全力支持欧洲市场。

在公开欧洲的发售日时，SCEE官方首先说的是索尼在首发阶段将有100万台PS3供货，不过随后SCEE一位官方发言人在接受媒体采访时纠正了这一说法。他坚定地说，索尼在欧洲首发当天就能够提供100万台的PS3，而不是在首发的这几天里陆续达成100万台的供货。

1月19日

●SCEH于1月19日宣布，PS3篮球游戏《NBA07》因为发现有导致无法继续游戏的BUG，将提供修正版供消费者更换。该BUG是在离线比赛中按键省略灌篮后的回放影片，会有一定几率出现无法继续游戏的情况。

●SQUARE ENIX为纪念《最终幻想》系列作诞生20周年所制作的PSP前两代复刻版，其官方网站于1月19日正式开张。（详细报道请见右侧）

●知名战略角色扮演游戏《火炎纹章》系列最新作，Wii版《火炎纹章 晓之女神》现发表将于2月22日推出。（详细报到请见右侧）

●CAPCOM于1月19日正式宣布，NDS版《逆转裁判4》将于4月12日推出，同时还发布了该作的限定版以及特典的相关信息。（详细报道请见右侧）

1月21日

●由LEVEL5于2005年12月推出的ARPG作品《星际游侠》，现公布了加入众多新要素的《星际游侠 导演版》。该作将追加一颗新的行星，其中包含新的迷宫、怪物，以及其他若干追加内容。该作预定2007年3月21日于日本地区上市，定价3980日元（含税）。

●SCEA即将于3月在北美地区发行的PS3越野竞速游戏《摩托风暴》，日前公布了多张游戏画面，并确认北美版将支持多人联机对战功能。该作已于2006年12月在日本地区推出，然而日版只提供单人游戏模式，美版则将支持最多12人联机对战以及语音通话。

●预定3月5日到9日在旧金山举办的“2007年游戏开发者会议（GDC2007）”，现确认主题演讲将由任天堂知名游戏创作大师宫本茂担任主讲。（详细报道请见右侧）

1月23日

●SCE于1月23日宣布，在1月24日放出的PS3 1.50版系统软件中将加入日本当地的预付型电子钱包“Edy”的支持，此外还包括加入韩文输入法以及PS/PS2游戏兼容性的强化改良等更新。（详细报道请见右侧）

●PSP版《最终幻想战略版 狮子战争》日前公布了新登场角色与新职业。新角色为《最终幻想XII》中的空贼巴夫雷亚，新职业则为曾于3代和4代中登场的“暗黑骑士”。

●微软游戏开发部经理Chris Satchell近日声称有超过一半的Xbox360玩家都是最新开拓的玩家群。Satchell说：“我们卖出了1040万台Xbox360，但有超过一半的用户之前并没有Xbox，也就是说我们得到了许多新用户。”

●世嘉公司近日宣布将于2月停产GD-ROM光盘，这也宣告了Dreamcast主机彻底退出历史舞台。GD-ROM最早由雅马哈公司为世嘉开发，专用于Dreamcast主机和它基础上的NAOMI系统，该光盘技术与CD-ROM类似，只是使用了更小的记录点，而让容量达到了1.2GB。

软件 日本专讯 PSP最终幻想官网开张 最新实际游戏画面公开

本刊讯 SQUARE ENIX为纪念知名角色扮演游戏《最终幻想》系列作诞生20周年，特别制作了PSP的前两代复刻版，其官方网站于1月19日正式开张。

《最终幻想纪念版》与《最终幻想II纪念版》是首次登上PSP平台的正统系列作品，以2002年所推出的PS版为基础，并针对PSP重新绘制游戏图像以及加入特效处理，呈现出更高品质的2D画面。尽管该作已经复刻过许多遍，但这次的复刻绝对会超越以往所有的版本。游戏中将收录PS版片头动画的PSP高画质版，以及天野喜孝插画画廊、怪物图鉴、游戏配乐播放机等众多附加内容。此外还收录有2004年推出的GBA复刻版中新增的迷宫“浑沌之邪灵”与追加剧本“重生的英灵”。

PSP《最终幻想纪念版》与《最终幻想II纪念版》预定2007年内推出，价格未定。本期无双报道栏目中也刊登了该作的专访等详细内容，敬请读者们留意。

特报 美国专讯 宫本茂受邀GDC主题演讲 游戏大师分享创造灵感心得

本刊讯 预定3月5日到9日在旧金山举办的“2007年游戏开发者会议（GDC2007）”，现确认主题演讲将由任天堂知名游戏创作大师宫本茂担任主讲。

GDC是针对全球的游戏开发技术人员所举办的论坛活动，前两年的主题演讲都是由任天堂社长岩田聪担任主讲。今年的主题演讲则是由一手创造出《大金刚》、《马里奥》等经典游戏代表作的宫本茂担任，他的演讲主题为“创造性的洞察力（A Creative Vision）”。演讲中宫本茂将分享自己是如何通过非凡的创造性洞察力来成就这许多伟大的作品，不只是众所皆知的经典游戏作品，还包括目前在全球掀起一阵热潮的NDS与Wii的关键技术在内。

宫本茂的主题演讲预定于美国旧金山当地时间3月8日10:30到11:30进行，由于GDC主题演讲一向都是各厂商进行重大发表的场合，因此身为任天堂灵魂人物的宫本茂除了分享自己的创作心得之外，或许也会透露其它最新消息。

软件 日本专讯 火炎纹章新作公布发售日 2月份火爆登陆Wii平台

本刊讯 由INTELLIGENT SYSTEMS开发，任天堂发行的知名战略角色扮演游戏《火炎纹章》系列最新作，Wii版《火炎纹章 晓之女神》现发表将于2月22日推出。

《火炎纹章 晓之女神》的游戏故事发生在NGC前作《火炎纹章 苍炎之轨迹》3年后的世界，玩家将跟随着特流士大陆两大国的争战结束后，为了抵抗帝国压迫挺身而出的“晓之团”成员而战。

这款游戏继承了前作的故事剧情，包括前作的神秘少年萨札、妲妲密卡雅在内，将有包括人类、兽牙族与鸟翼族等众多角色登场。游戏画面同样采用前作首次引进的全3D绘图方式构成。战斗系统则是加入了三者相克的系统，包括武器的剑克斧、斧克枪、枪克剑，以及魔法的光克暗、暗克理、理克光等。

Wii《火炎纹章 晓之女神》预定2月22日推出，价格未定。

网络 日本专讯 SCE放出PS3 1.50版系统更新 PS3将支持电子钱包付费方式

本刊讯 SCE于1月23日宣布，在1月24日放出的PS3 1.50版系统软件中将加入日本当地的预付型电子钱包“Edy”的支持，此外还包括加入韩文输入法以及PS/PS2游戏兼容性的强化改良等更新。

1.50版系统软件的主要变更处在于加入预付型电子钱包“Edy”的支持，该电子钱包是采取了非接触式IC感应卡设计，使用者可通过专属的USB卡片阅读机“PaSoRi”与PS3连接，以Edy储值卡来进行网络付费。配合Edy卡的支持，PS3系统软件中也新增了Edy Viewer功能，可通过卡片阅读机来查询Edy卡的余额。由于目前Edy卡仅适用于日本地区，因此日本以外的PS3使用者暂时无法使用这一电子钱包服务。

PS3 1.50版系统软件的新增与变更之处如下：

◆“用户”部分：用户帐号的图像可以从“相片”中选择。
◆“设定”部分：新增“Edy Viewer”/“音效设定”中新增“操作音效”项目/“主机设定”的“备份工具”中新增“备份资料删除”项目/“网络设定”中“无线基地台自动设定”的“AOSS”项目中可使用的加密方式新增WEP128、WPA-PSK（TKIP）与WPA-PSK（AFS）。
◆“网络”部分：PS Store的电子钱包储值选项中新增“Edy”。
◆“好友”部分：可选择PS Network保存密码或自动登入的方式。
◆其它：新增韩文键盘输入法/更新部分PS、PS2游戏的执行状态。

PS3 1.50版系统软件已于1月24日放出，详情可参阅官方更新网页。另外，SCEH也在1月24日的媒体发表会中展示了系统软件的最新研发成果。

特报 日本专讯 NDS逆转裁判4即日开庭 限定版与预购特典信息公布

本刊讯 CAPCOM于1月19日正式宣布，NDS版《逆转裁判4》将于4月12日推出，同时还发布了该作的限定版以及特典的相关信息。

《逆转裁判4》是《逆转裁判》系列的最新原创作品，故事背景为前作的7年后。本作除了一般版之外，还将推出与NDS软件《逆转裁判事典》、DVD影片《逆转裁判动画》同捆的限定版。其中《逆转裁判事典》收录有自GBA《逆转裁判》到NDS《逆转裁判 复苏的逆转》之间所有参考资料的数据库，而《逆转裁判动画》则是网罗了共计20种以上的游戏相关影片。

另外，CAPCOM也同时宣布，将提供抢先购入本游戏的玩家特制的“王泥喜耳机”作为特典赠品，该耳机是头戴式设计，采用火红配色，上面印有主角王泥喜的标志。

1月24日

●软件技术研发商Havok推出了最新版物理仿真软件开发套件“Havok 4.5”，针对PS3、Xbox360与Wii这三款次世代主机进行最佳化处理机能提升。（详细报道请见右侧）



●SCEH于1月24日在台湾省台北市举办了媒体说明会。现场发布了包括《高达无双》在内的PS2、PS3与PSP新作，并宣布将举办“PS Girl”活动。（详细报道请见右侧）

●BANDAI NAMCO Games（以下简称NBGI）与SCE于1月24日发表，将共同设立合资公司“CELLIUS”，专门从事各种活用Cell/B.E.微处理器的娱乐内容创作。（详细报道请见右侧）

1月26日

●台湾省微软于1月25日举办了“Xbox360金D好！”媒体发表会。会中宣布为了迎接即将到来的金猪年春节，将推出一系列Xbox360主机、配件、游戏等各种优惠组合。（详细报道请见右侧）



●SCEE于1月25日宣布，PS3将于3月23日在欧洲、非洲、中东与澳洲推出。60GB款式定价599欧元，首批预定出货100万台。20GB款式将不会随首发推出，首发的PS3游戏共有37款，其中包括28款光盘套装游戏与9款网络下载游戏。

●任天堂欧洲公司宣布，NDS在欧洲的累积销量已经突破1000万台。NDS仅去年12月份的单月销量便达到了170万台，创下了在欧洲发售以来的最高纪录。

●美国纽约州正在考虑通过一项新的法律，禁止未满30岁的人购买如暴力类型的游戏。这项编号“A02024”的提案是由民主党人Aurelia Greene发起的，旨在保护青少年远离不良游戏的影响。

1月28日

●在今年的第10届互动艺术成就奖评选过程中，《战争机器》一举获得了10项大奖提名。（详细报道请见右侧）

●日前，HD DVD的破解者muslix64和另一位反数字版权破解者Janvitos对外宣称，蓝光的AASC已经被破解。（详细报道请见右侧）

●任天堂美国分社社长雷吉近日在接受媒体采访时表示，任天堂对高清晰画面很感兴趣，只不过眼下对任天堂来说还不是发展这一技术的最佳时机。因为全美目前只有17%的家庭拥有高清晰电视，这就意味着有83%的家庭无法享受那些只有高清晰设备的才能支持的内容。



●为配合《火影忍者》第三弹电影版的推出，台湾省官方特别从日本运来一尊身高180厘米、重10公斤的“卡卡西”1比1等身人偶，并进行独家慈善拍卖。官方表示，这尊“卡卡西”的身价至少为20万新台币，最后有可能冲破50万。

特报 美国专讯 美国推出最新开发软件 物理仿真机能大幅提升

本刊讯　软件技术研发商Havok于美国时间1月23日发表，将正式推出最新版物理仿真软件开发套件“Havok 4.5”，充分针对PS3、Xbox360与Wii这三款次世代主机进行最佳化处理机能提升。

Havok开发套件可以让游戏开发者把各种逼真的现实物理反应引入游戏当中，支持的平台涵盖了PC与当前的各种游戏主机。本次所发表的Havok 4.5最新版套件，则主要是针对PS3等次世代主机加以优化，让游戏开发者能更简便地驾驭各种硬件平台架构的性能与速度，大幅加快跨平台游戏的开发。目前最新版的Havok架构在PS3上处理一般游戏场景时，可提供比前一版快5到10倍的处理性能。

即将于3月在欧美地区推出的PS3版《摩托风暴》就采用了由Havok所提供的技术支持，在游戏中提供丰富的环境互动与震撼的破坏效果，而且还减轻了游戏的开发负担。



事件 国外专讯 AACS技术存在大漏洞 蓝光保护技术遭到破解

本刊讯　日前，HD DVD的破解者muslix64和另一位反数字版权破解者Janvitos对外宣称，蓝光的AASC已经被破解。虽然他们还不能破解BD+，但他们利用破解HD DVD同样的抓取方法破解了蓝光DVD。

AACS是蓝光光盘和HD DVD采用的版权保护技术。其地位类似于播放专用DVD光盘所导入的CSS和DVD-RAM与DVD-RW等光盘使用的CPRM。但其内容从基本部分开始都是重新制定的。除了提高自身的加密强度外，还把保护对象范围扩展到了互联网、家用网络和数字电视。

据称，这位破解者于去年12月6号买到了一台HD DVD光驱，但是发现由于自己的显卡不支持HDCP，因此无法在数字输出情况下观看HD DVD影片，这让他大为不满，于是决定破解这套系统。在阅读了AACS的公开文档后，他发现其中存在非常简单的漏洞，一周内便成功拷贝出了第一张HD DVD影碟。现在，他又用同样的方法对蓝光光碟进行了初步的破解。

事件 国内专讯 台湾省微软喜庆金猪年 多种360优惠方案推出

本刊讯　台湾省微软于1月25日举办了“Xbox360金D好！”媒体发表会，会中宣布将推出一系列Xbox360主机、配件、游戏等各种优惠组合。



本次所预定推出的优惠组合包括主机优惠方案“Xbox360《战争机器》限量组合”、多人同乐配件优惠包“Xbox360无线欢乐组合”以及2款人气游戏特惠组合“金猪美女包”与“金猪赛车包”。台湾省微软娱乐暨装置事业处副总经理周文英表示，Xbox360自正式在台湾省推出后，至今已有100款以上的游戏在台发售，其中包括许多中文化游戏，此外还有数十款Xbox Live游乐场游戏与200款以上的Xbox游戏，成果非常丰硕。

在即将到来的台北电玩展中，微软将设置50台以上的机台，广泛展示近期的各种新作，包括即将推出的《蓝龙》等中文版作品。

事件 国内专讯 高达无双首次国内亮相 SCEH发布众多活动信息

本刊讯　SCEH于1月24日在台湾省台北市的KMall高达基地举办了媒体说明会，发布了即将于2、3月推出的PS2、PS3与PSP新作，并宣布将举办“PS Girl”活动。



会中首先展示了即将推出的PS2和PSP游戏，除了两款中文化的PSP角色扮演游戏外，其余的作品都乏善可陈。而在PS3部分，索尼展示的就是众所瞩目的《高达无双》，现场播放了首次在国内公开的宣传影片，影片展示了具备高度震撼力的片头动画以及实际游戏画面与剧情场面。影片中可以明显感受到无双系列的元素，像是一骑当千的战斗、无双乱舞等等。

除了游戏之外，SCEH还推出了“PS Girls”活动，SCEH公开了他们所征选的PS美少女代言人的网络ID，玩家只要将ID加入好友名单，即可每天收到PS Girls的信息与照片，并可以安排PS Girls参加PS3游戏的网络比赛。

特报 美国专讯 《战争机器》势头强劲 获游戏奥斯卡10项提名

本刊讯　在今年的第10届互动艺术成就奖评选过程中，《战争机器》一举获得了10项大奖提名。由互动艺术与科学学会颁发的互动艺术成就奖（简称AIAS）是一项专门针对互动娱乐的学术奖项，其有着“游戏产业奥斯卡”之称，在业内拥有相当的权威性和知名度。

互动艺术与科学学会于1月25日宣布，《战争机器》获得了包括“年度最佳游戏”、“年度最佳家用机游戏”和“年度最佳动作类游戏”在内的10项大奖提名。而另外两款在2006年取得不俗战绩的游戏作品，《上古卷轴IV 湮灭》和《赛尔达传说 黎明公主》也分别获得了6个奖项的提名。

此次互动艺术成就奖的颁奖典礼将于2007年2月8日在美国拉斯维加斯召开，届时将公布所有获奖名单。去年的最大赢家是SCEA的硬派动作游戏《战神》，而今年众多厂商多款大作的争霸局面无疑将使此次评选活动更加精彩。

特报 日本专讯 SCE成立合资分支机构 研发CELL娱乐新产品

本刊讯　BANDAI NAMCO Games（以下简称NBGI）与SCE于1月24日发表，将共同设立合资公司“CELLIUS”，专门从事各种活用Cell/B.E.微处理器的娱乐内容创作。

本次NBGI与SCE合作设立CELLIUS公司的目标是融合两家公司各自的开发技术与成熟构思，创造出优秀的互动娱乐相关产品。公司的业务内容包括音效、影像软件与计算机软件的企划、制作与销售。CELLIUS预定3月6日正式成立，将由原NBGI的内容制作本部第4制作单位负责人中村勋出任社长，此外还包括NBGI副社长鹈之泽伸、SCE会长久多良木健与SCE副会长佐藤明等3人出任董事，资本额1亿日元，出资比例为NBGI51%、SCE49%。

虽然CELLIUS是由NBGI与SCE共同设立，而且是针对PS3所配备的Cell/B.E.微处理器进行互动娱乐软件的开发，但是发表资料中并未提到PS3主机或者是游戏，因此目前还不确定该公司是否会从事PS3游戏的企划与开发。

为SONY而奋战的勇敢的骑士 PS3和蓝光播放器的内部统合

——霍华德·斯多林卡揭示SONY赢利关键



霍华德·斯汀格
Howard Stringer
SONY集团的营业最高负责人，通过英国的受勋制度而获得了骑士的称号。

关于PS3的销售状况和SONY整体的盈利状况一直都是现在讨论的焦点，虽然负面消息不断，但是SONY内部却充满了信心，特别是作为CEO的霍华德·斯汀格提出了“现在PS3的游戏只发挥了机能的20%到30%，这里就将刊登今年1月份在拉斯维加斯剧情Consumer Electronics Show上的采访内容。

——请您读一读现在SONY的现状和目标。

霍华德·斯汀格■我在一年半以前为了重整电子事业部就任了SONY的CEO，那是SONY电子事业部第一次出现亏损的时候，现在的收益率提高4个百分点，这已经可以算是一个很大的成功。虽然用在PS3上的费用给总结算数字以很大的压力，但是本社也必须要解决这个问题。把总结算利益保证在5%是之前几个月本社努力的结果。

PS3的进展缓慢是因为各方面的疑虑太深，在报道中PS3又给人一种过于高级不太贴近一般人生活的感觉。这一点我也是很清楚的，但是现在我们已经实现了我们的第一个诺言，在2006年内达成北美出货100的目标。

现在关于PS3的程序研究也在进行中，其中有一个学者说现在PS3就像游戏机里的奔驰。这么说的原因大家也都能明白吧，100万台已经是一个比PS2出货量还要高的数字，这是一个好兆头，虽然现在很多人还很担心，但是我认为PS3可以达成既定的目标。

——2007年PS3的目标又是什么呢？

斯■首先是第一季度结束后，全世界出货量可以达到600万台。而在春季时将在欧洲发售PS3，这对本社来说是一件具有非常重大意义的事情，同时发售的游戏一共有20款，我想这个数字还会不断地增加。

另外，虽然可能还很少有人知道，但是现在游戏的表现只发挥了PS3性能的20%到25%，对制作厂商的刺激达到一定程度，能够使用上更多机能的话，也就可以制作出更多的优秀游戏了吧。

另外，现在已经有100万台蓝光播放器投入了市场，投入美国市场的播放器都会随机捆绑一张蓝光光盘《Talladega Nights》，因此90%以上拥有PS3的用户都会用PS3来播放蓝光光盘吧。虽然和报道有些相冲突的地方，但是PS3的确是一台非常优秀的蓝光光盘播放器，想观看蓝光光盘的人和想用PS3玩游戏的人肯定有很大的重合的部分，这正好和初期PS2用户支持DVD格式并且使得PS2格式得到普及的情况一样。

我也看过一些支持HD DVD的报道，但是现在HD DVD播放器只卖出了6万台，而我们则已经卖出了100万台蓝光播放器，因此现在可以说蓝光光盘是一种强势的格式。为了观看蓝光光盘还需要高品位的电视机还需要接驳HDMI端子。而这一切又和PS3的游戏所需要的环境是相同的，因此把两者结合在一起PS3具有非常大的优势。

——那么PS3是否可以使用其他的程序或者提供其他形式的娱乐方式呢？

斯■当然是可以的，虽然针对成本过高这一点有很多人表示非常担心。但是PS3的整体目的是为未来提供一个机会。初期的问题在于Cell芯片对于家电而言价格和性能是不是太高了。但是现在价格下来了，对应的系统程序开发也很顺利。PS3的优势之后也会慢慢地显示出来。在圣诞以前，有人说过“但是，这个风险也太高了一点吧”。一方面，有人认为本社的技术革新能力不足，另一方面，又有人认为技术革新的风险过大，不过我认为PS3找到了一个非常优秀的平衡点，在短期范围里可以说是风险很大，但是如果考虑到潜在的机能、和用户的互动性、在动画和3D画面上的进化空间，现在这个价格绝对是值得的。

——就PS3的开发成本而言，什么时候才能到达赢利的临界点呢？

斯■久多良木先生的确说过在2007年底可以达到赢利临界点，PS2在第一年也没能达成黑字报表，成本是根据软件阵容而定的，通过权利金的回收来获得赢利，现在来看，在2007年末应该是可以达到这一临界点。

——在财务上的目标将用什么样的方法来达成呢？

斯■本社的分析师说过在第二年的时候PS3可以实现财务报表上的黑字，这和S2是一样的，本社对PS3的业绩期待是以本社现在的企业环境为基础，而为了实现这个目标还有很多必须要去实行的事情。在今后的2到3个月的时间我们还会不断进行讨论，以找出达成目标的方法。

PS3和PS2不同，除了主机和软件之外还有网络服务，在经济价值上来说是3管齐下。同时PS3还使用了无限LAN，将来也会应该会有专门的图形和音乐资源可供使用，3个收入源同时存在对经营也会有很大帮助。

另外，对于PSP的发展我们也持乐观态度，虽然还不知道具体的收益能有多少，PS2在圣诞期间也取得了预想以上的成绩。现在SONY内部的相关企业情况都很明确，我将会把握住具体情况来实现我们的目标。

——什么时候蓝光播放器价格会下降成为主流商品呢？

斯■回顾一下DVD普及时的情况，价格下降到299美元到399美元之间经过了3年时间，蓝光播放器大概也需要同样的时间吧，当然了，也许还需要更长的时间，现在仅仅是因为和DVD的情况近似而做出的假定。

另外，本社也掌控着一些生产零件的费用，如果随着生产量的增加收益也上升的话，生产效率也会随之上升，价格的下降也是可以预料的事情。

——现在看来在财务上的最终目标依然没有确定下来，那么是不是计划在3个月之后才会下最后的决定呢？

斯■不是的，我刚刚是提到了要在今后的3个月内再进行讨论，但是那仅仅是表示在今后3个月以内会进行公开，虽然从表面看起来给人这样一种感觉，但是实际上SONY是不可能为每一个决定都花费上3个月的时间去进行讨论的。关于获得收益的方法我已经有自己的想法，但是具体数字的话要在公司内部已经统合，而获得收益的根据是需要不断进行讨论的。和电子事业部分相关的企业在12月的运作状态非常好，其他的组织的状况还不太明确，如何达成5%这个数字，还需要把握很多的具体要素。在将来的1个月内我会前往日本，并且一定会找到达成目标的方法。



——和电子事业部分相关的企业在整体上处于一个怎么样的位置上呢？

斯■最近SONY集团虽然在整体上被称为“Sony United”，但是我不想把最后的结果看成是无数收益报表的单纯集合，这是我们在过去3、4年里一直都存在的问题，但是现在整个集团将成为一个共同环境。

在数字环境里的一大难点就是为了一个企业获得黑字收益，别的企业就可能会出现赤字的状况，这一点是我们必须告诉人们的事情，这是数字环境下的特点。在模拟环境下，1个收益报表只是为一个客体来服务的，只要处理好一个事物的关系就可以，而在平行关系下的数字环境里并不是这样的。

比如说，一个电影院为了购买多少台4000美元的投影机而进行讨论，这虽然是一笔短期支付的费用，但是却影响到了整个电影公司里其他制作组的整体1亿6000万的预算。虽然产品本身没有什么问题，但是从成本的角度出发，又该做出怎么样的决定呢？如果以视角狭窄的模拟环境下完成的收益报表来进行判断的话，可能会因为花费过高而被否决。但是从公司的整体角度来看呢？又没有从其他地方节省出资金的方法呢？这样左手可以为右手的收益发挥作用，反之亦然，这样的想法是需要推广下去的。这也正是SONY集团企业文化中所要发生改变的部分。

关于统合和集中这一问题有着非常多的议论和想法，但是可以确定的是机能内容会对硬件的销售有推进作用，《Talladega Nights》这部电影的蓝光光盘在其他地方出现以前就和PS3一起发售了，这就是SONY内部之间的合作，是各部分之间彼此的互相扶植，在这一点上我们以前并没有发挥应有的作用，而今后这将是我们努力的目标。

2月1日

●SCE于1月31日放出了PSP的3.10版系统软件的更新。加入了H.264格式影片支持，以及网络与音乐的多项改良。（详细报道请见右侧）

●CAPCOM于近日在官方网站上放出了NDS版《逆转裁判4》的Flash网页试玩版。本次的试玩版收录有游戏第1话“逆转的王牌”的序幕，叙述的就是男主角王泥喜法介首次出庭，替成步堂龙一辩护的事。

↑本作一定会令人疯狂的。

●东京电玩展主办单位CESA于2月1日宣布，2007年东京电玩展的展期将由原先的3天扩大为4天，预定9月20日至23日于千叶幕张国际展场举办。CESA表示，延长展期的目的是为了强化展出的商业交流与国际化，让国内外展出厂商与来访的参观者能充分地进行商谈与资料收集。

●索尼于1月30日发表了2006年度第3季财报。其中游戏部门亏损了542亿日元。（详细报道请见右侧）

2月3日

●近日，EA的首席执行官Larry Probs声称他们要提升对Wii和DS的支持力度。Probst在财年会议上说，他们的目标是在任天堂产品平台的游戏市场上占有15%到20%的份额，成为任天堂第二大游戏供应商。

●KONAMI正式宣布将于秋季在PSP上推出首款《恶魔城》系列作品《恶魔城X 年代记》。该作是1993年PCES CD上推出的《恶魔城X 血之轮回》的复刻版，游戏画面则采用3D方式重新制作，并维持2D横向的传统玩法。另外本作还收录了PS的《恶魔城X 月下夜想曲》，该作预定秋季推出。

●据最新统计，在2007年1月的第二周蓝光光盘与HD DVD光盘的销售比例大致为2:1，其中1月14日差距最大：蓝光电影平均每天卖出100部，HD DVD电影才卖出38.35部。这在很大程度上得益于整合了蓝光播放器的PS3。

2月4日

●微软近日公布了自己2007财年第二季度的财报。Xbox360为微软的收入增加做出了巨大贡献。（详细报道请见右侧）

●NDS角色扮演游戏《最终幻想12 亡灵之翼》现正式公布将于4月26日推出，定价5040日元。该作采用Q版卡通风格的手绘2D人物搭配实时3D场景，采用斜视45度方式显示。系统部分继承了PS2的《最终幻想12》，并加以简化改良。

●日前，著名的游戏配件制造商Split Fish推出了一款能震动的PS3手柄。该手柄采用了一种新的技术，但目前索尼官方还没有决定是否采用。（详细报道请见右侧）

●2007年1月23日，联众公司与可口可乐饮料有限公司在京举行发布会，宣布双方结成游戏领域的合作伙伴。（详细报道请见右侧）

特报 美国专讯 Xbox360收益逐渐上升 微软公布第二季度财报

本刊讯　微软近日公布了自己2007财年第二季度的财报，虽然超出了前一个季度的收入，但实际收益比去年同期有所下滑。不过Xbox360却是这份报告中的一个亮点，为微软的收入增加做出了巨大贡献。

微软娱乐互动部门总裁Peter Moore表示他们去年达成了Xbox360出货一千万的目标，其中北美600万，欧洲310万，还有130万分布在日本等亚洲地区。对日本市场的销售他没有给出精确的数据，不过他们表示《战争机器》的出现极大地带动了日本市场的主机销量。不过微软本次也不是捷报频传，他们修正了对这一财年的预测，到今年6月30日结束时，原定的Xbox360出货量从1300至1500万削减到1200万。

为了达到这个目标，微软会对游戏策略做一定的调整，像《战争机器》和《光环3》等独占游戏，将会作为持续推动硬件普及的策略销售，而Xbox Live作为辅助手段，也会带来大量的利润。

事件 日本专讯 新力回馈技术研发成功 PS3有望恢复震动功能

本刊讯　日前，著名的游戏配件制造商Split Fish推出了一款能震动的PS3手柄，该手柄采用了一种新的技术，和原先的力回馈原理不同，但目前索尼官方还没有决定采用这款手柄。

↑取消震动真的是进步吗？

Split Fish称他们独有的技术可以在不干扰六轴系统工作的情况下，使手柄具备震动功能。而且该技术不用采取运动部件来产生力回馈的感觉，也就是与Immersion公司的专利截然不同，避免了专利纠纷。这种震动结构能提供各种不同感觉的回馈，比如，在游戏中玩家能够体验到脉搏、力度的变化和碰撞等造成的影响。按照这种说法，新技术将比原来的力回馈更加完善。

现在具备震动的新型手柄已经研制成功，但索尼方面还没有对此事表态。因为尽管Split Fish的设计与之前的不同，然而如果采用新的技术，则索尼还必须支付给Split Fish一笔专利的购买费用。其实结果是差不多的，关键就看索尼愿意不愿意掏这个钱了。

事件 国内专讯 品牌合作共创双赢未来 联众可口可乐强强联合

本刊讯　2007年1月23日，国内领先的互联网游戏企业联众公司与可口可乐（中国）饮料有限公司在京举行发布会，宣布联众与可口可乐www.iCoke.cn网站结成游戏领域合作伙伴，展开多方位的合作。

↑强强联合的历史时刻。

联众公司与iCoke.cn的合作是基于网络游戏领域而建立的，双方将发挥各自资源优势，为用户提供最完美的互联网游戏体验。合作伙伴关系建立后，双方在网络休闲游戏方面的合作将陆续开展，使可口可乐的时尚元素在联众游戏中得以体现。这一合作关系的建立，将会进一步推动双方业务的持续发展。

2005年4月，可口可乐建立www.iCoke.cn网站，利用在线互动平台成功搭建了强大的品牌沟通的创新模式。可口可乐表示，可口可乐拥有强大的品牌影响和营销网络，联众游戏有着庞大而忠实的用户群和品种丰富的精品游戏，双方优势互补、开放共赢的合作模式，将能搭建一个综合跨越的运营平台，为双方带来品牌和业绩的增值。

特报 日本专讯 索尼发布06年第3季财报 游戏部门亏损达542亿日元

本刊讯　索尼于1月30日发表了2006年度第3季财报，其中营业额较前一年度增加了9.8%，达到2兆6077亿日元，是历来最高的单季营业额，营业利润为1789亿日元，纯利润为1599亿日元，然而游戏部门则亏损了542亿日元。

在游戏部门的部分，营业额较前一年度增加了5.6%，为4428亿日元，主要是因为PS3主机的上市。当季营业利润为亏损542亿日元，相较于前一年度678亿日元的获利来说，减少了1000亿日元以上。主要原因包括PS3主机的战略性价格调降、上市推广费用的支出以及PS2、PSP整体销售的减少等。

在主机硬件部分，整体来说呈现增加的趋势，主要因为PS3主机的上市，不过PS2主机销售持平与价格调降以及PSP主机的销售数量减少，则造成部分减收。当季主机硬件出货台数分别为PS2：411万台（减少125万台）、PSP：176万台（减少446万台）、PS3：184万台（日本81万、北美103万）。

在游戏软件部分，整体来说呈现减少的趋势，主要受到PS2游戏软件减收的影响，虽然有当季新加入的PS3游戏软件与PSP游戏软件增收，但整体来说还是出现了下滑的现象。当季游戏软件出货数分别为PS3：520万套，PS2：7800万套（减少1500万套），PSP：2120万套（增加410万套）。

索尼表示，他们的目标是在07年下半年让PS3主机硬件的生产销售转亏为盈，预计将通过半导体芯片的成本缩减、良品率提升、零件数量的精简等手段来达成。对于PS3微处理器Cell的65nm制程转移进度的问题，索尼方面表示目前已经展开小规模的量产，不过目前并没有随成本降低而降价的计划。

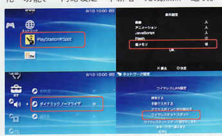
在涉及到相较于任天堂NDS的热卖盛况，PSP的销售却显著下降的问题时，索尼方面表示从未考虑过要放弃PSP事业，不过因为状况不如预期，因此将从经营管理的角度来思考如何重整旗鼓。目前已经有多个方案在研究当中，希望玩家能耐心等待后续来自SCE方面的PSP崭新应用方案发表。

特报 日本专讯 PSP最新版系统软件发布 网络娱乐等功能小幅强化

本刊讯　SCE于1月31日放出了PSP的3.10版系统软件的更新，加入行动影音站播放器（Location Free Player）的H.264格式影片播放支持，以及网络联机服务与音乐播放功能的多项改良。

H.264（MPEG-4/AVC）比起上一代行动影音站使用的MPEG-4格式压缩效率更高，因此可以在相同流量下提供较佳的画质。要在PSP上使用H.264格式来进行远程网络影音转播，需搭配去年底新推出的LF-PK20、LF-B20与LF-B10这几款行动影音站，行动影音站也要更新为最新放出的系统软件。

除了行动影音站播放器的强化之外，3.10版系统软件还提供了以下改良：游戏部分：PSNetwork下载游戏的功能强化；网络部分：“行动影音站播放器”加入MPEG-4/AVC格式的支持、“网络”分类下新增“PlsyStationSpot”选项（相关服务目前只在日本地区提供）；“网络浏览器”的“显示设定”中新增“省内存”选项；设定部分：“音效设定”中新增“动态正规化”功能、“网络设定”中新增“无线热点”选项。



↑本次系统更新已经达到了PSP自身机能的极限，许多功能并不能算是非常理想，特别是内存不足十分明显。

业界的声音

——大战中的平静时刻

“内容要根据不同国家的情况来具体制订，日本方面要进行单独的展开。”

——日本微软Xbox事业本部长，泉水敬在一次采访中这样说道。虽然已经是非常老的调再次重谈，不过的确是可以看出微软打开日本市场的决心和行动，但是即使之前有着《蓝龙》的鼎力支援，不过最后的结果依然并不乐观，继续关注今后Xbox360将会如何发展的确是一个非常有趣的事情。

“游戏活跃的时刻到来了，现在是一个正在进行准备的阶段，需要在承上启下的基础上获得坚实的利益。从这个角度来说，本年度是掌握次世代主机能力为推出大作准备的一年，因此并不会有太多的作品推出。”



——SQUARE-ENIX代表取缔役社长和田洋一在2007年3月期决算说明会上公开了SQUARE-ENIX今年的整体战略走向。从去年推出的游戏和今年的发售表上我们可以看到SQUARE-ENIX的确处于一个很有利的位置，不过DQ9和FF13这两个超级大作的发售很有可能在今年之外了。

“我认为西方开发商会借用和吸收从日本开发商所得到的经验。并修改成自己独创的风格。创造出许多创新的西方游戏。比方像《战争机器》和《光环》就是很好的例子。日本厂商目前能依靠的就是那些少数的大作，如果西方开发商开始瞄准了日本市场开始制作日式游戏，争夺市场份额，很多日本开发商也许会很难与其竞争。”

——《失落星球》的制作人竹内润在自己的BLOG上这样表示，虽然欧美厂商最近开发的游戏的确取得了骄人的成绩，但是一种风格的形成并非一朝一夕之功，日本厂商所具有的特色依然还可以说是存在，竹内制作人的言论在这里可以理解为日本人具有强烈危机感的未雨绸缪，欧美厂商想要打开日本市场恐怕还是要等上很长很长一段时间了。

“对比X360和PS3，我实在找不出什么对手有而我们没有的东西。在游戏软件方面，从投资角度来看我对我们的游戏阵容非常满意。在网络服务方面，他们（SONY）依然在为基础建设问题忙得焦头烂额，我实在想不到他们有哪些我们不具备的优势。”

——微软娱乐业务副总裁彼德·摩尔又一次表示了对对手的藐视。无论是硬件机能还是软件阵容上PS3和Xbox360其实并没有什么一眼就可以看出来的明显差距。而在网络服务上的确是微软占有绝对的优势，不过真正决定主机胜败的要素绝对不会是这些摆在表面上的条件。

“所有企图以娱乐为幌子，通过制作和销售宣扬暴力及色情成分的游戏或影视作品来牟取利润和行为都是一种人性的倒退，而当他们把目标瞄准那些未成年的孩子时，这种行为就更令人难以忍受。”

——梵帝冈教廷教皇本笃十六世谈到媒体和娱乐对青少年成长的影响这一问题时，Benedict表示媒体应该支持家庭教育，宣扬那些彰显人性尊严、婚姻的真实价值、家庭生活的重要性以及那些人类社会中积极向上的成就和功绩。他同时也呼吁娱乐传媒产业的主流厂商们共同协作，维护公共利益、宣扬真理、保护人权和独立性，同时促进家庭的和睦和团结。虽然以教皇身份提出这样的言论的确是有点过于上纲上线，但是健康的游戏环境和游戏内容的确是一个很重要的问题。

“我刚刚看到了一份媒体研究中心发布的调查报告，全美国只有17%的家庭拥有可以对应高清晰分辨率的电视。这就意味着有83%的家庭无法享受那些只有高清晰设备的才能支持的内容。当然，任天堂对新的技术一直很感兴趣，只是有时我们在画面显示方面所采取的技术与其他人有些不同。”



——任天堂美国分社社长雷吉表示出了对高清电视的关注，虽然任天堂所提倡的游戏乐趣似乎并不需要画面的支持，不过从这里也可以看出所谓的不追求画面只是为了能够争取更多的拥护群，相信当高清晰电视达到完全普及的程度时，任天堂也会用属于自己的方法来实现自己的画面进化。



←制作出新类型养成游戏《偶像大师》的三位制作人。

“作为制作方最大的愿望是能让游戏被更多的人玩到。”

——作为一个街机的知名作品，终于在不久之前登陆了Xbox360，而石原章宏，偶像大师的制作人在一次采访时也有了这样的表示。多平台展开的作品越来越多的现在，制作方所下的工夫也是有目共睹的。

“根据PS3开发人员和Sony之间的合同承诺，我们不能从游戏开发角度讨论或者评价PS3。但是我们对PS3在欧洲发售感到激动，并祝愿它获得成功。”

——Eutechnyx的营销总监Paul Jobling在谈到即将在欧洲发售的PS3时有些无奈地这样表示道。本身究竟发生了什么细节自然已经是不得而知，不过欧洲PS3的推迟发售的确是比较引人注意。

“Wii一定将会成为家用主机的第一，今后的游戏界将以Wii和NDS为中心展开。”

“虽然已经卖出了100万台，但是我却买不到，Wii到底都跑到哪里去了？”

“购买层并不限于传统的游戏玩家，100万台并不值得太吃惊吧。今后的发展才是重点。”

——对于Wii的销量达到100万这一新闻，普通的日本玩家表现出了对任天堂的支持，但是对于这样的情况是否真的能够持续下去也有人表示了怀疑。

“根据制作人的不同，当然会有各种各样的变化，游戏中体现出了各种各样的价值观，对游戏认真负责的那种态度是一样的，所以这个系列才能继续下去。”

——当媒体问起石井浩一这位开发FF的功臣对现在FF系列发生的变化的看法时，他做出了这样的回答。FF系列已经步入了20周年，这一系列走到今天也可以说是见证了游戏业的变化，而石井浩一这种释然的态度大概也正是这一系列存续的理由之一吧。

“目前微软没有降价销售X360计划。在欧洲，X360所提供的售价和服务都是无可挑剔的，X360出货量的调整将在三个前提的指导下进行，即季节性销量浮动、生产成本以及零售商手中的库存量多少。我们将在财年后半段采取更为谨慎的市场策略，而这一调整也将在主机的出货等方面有所反映。”

——总揽微软在欧洲娱乐业务进程的Chris Lewis在接受国外媒体MCV采访时说道。面对即将在欧洲上市的PS3微软方面似乎显得很镇定，不过这种镇定似乎也并不是全无道理，毕竟PS3的到来有一点太晚，而且从PS3的定价来看确实也没有在价格上做什么文章的必要。

“在在线游戏这一问题上，日本整体的国民意识都显得很淡薄，这一点实在是有点可悲，比如说一些在欧美方面比较受欢迎的MMORPG，到了日本就因为各种原因完全打不开市场，很有意思的游戏在日本也可能就这么被埋没。其中最大的一个则是语言问题，比如在新加坡这样的国家里无论是欧美方面的游戏还是中国出品的中文游戏都不受任何限制，而在日本除了日文的游戏并没有其他语言的游戏，而在翻译这一问题上也有很大问题，所以可以说是非常浪费的现象。”

——在国内玩家因为日文游戏好还是英文游戏好而争论不休的时候，占天时地利人和的日本游戏开发者却也因为语言问题发出了自己的牢骚。语言问题的确是游戏界里的一个非常重大的障碍，在这一点上日本厂商也算是比较尽力了吧。



最期待TOP15

2007年第05&06期（统计时间2007年1月17日—2007年2月1日）本期截至统计日期共收到有效选票914张

由于发售日的延期以及并未透露确切发售日，本期PS2版的《超级机器人大战OG》排名有所下降，看来老被这么吊着胃口谁也不会开心啊。不过NDS版的《超级机器人大战W》这期倒是登上了期待度排行榜，而且又是一款没有UC系机体的作品。

1位 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定



《最终幻想13》中的召唤兽是作为机械的一部分设计的，例如冰雪女王西瓦合体就能变形成摩托，这种摩托在平常的游戏过程中也将大有用处。使用召唤兽方面与系列之前的FF大不一样，虽说玩家召唤这一本质没什么改变，不过终究还是会不一样。

前回1位，本次计票521。

2位 战神2

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.13 ■49.99美元



本作已经确定将于今年3月13日在美国地区发售，并且在稍后一些的3月30日在欧洲地区发售，售价为49.99美元。在本作中，由于主角克里托斯已经成为了新的战神，因此他将身穿一件金黄色的铠甲，比在1代中的朴素装备要华丽许多。

前回2位，本次计票477。

3位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



本作的主角尼禄虽然是一名新的主角，不过他与但丁一样也是一头银发，着装也差不多。本组制作人表示，之所以做出这样的变化，是要让新玩家与老玩家能够处于同一起点，因为如果该作搞得太像续作，新玩家玩起来可能会有点困难。

前回4位，本次计票443。

4位 勇者斗恶龙9・星空的守望者

■NDS ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2007年内 ■价格未定



堀井雄二表示《勇者斗恶龙9・星空的守望者》将会在2007年年中与广大玩家见面。他表示："这是系列第一款对应网络的游戏，我的心情就和当年制作初代DQ时一样。虽然作为掌机有很多机能上的限制，但是我会努力开发出一款令玩家们满意的作品。"

前回5位，本次计票438。

5位 超级机器人大战OG

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■发售日未定 ■7329日元



武器换装系统在本作中得以保留，每台机体都有数量不等的空闲武器装备点数，玩家可以利用这个系统的机体装上其余的武器。通过这个系统就可以弥补机体在自机武器搭配上的不足，例如"狮子王剑"这类强力武器是非常有用的。

前回3位，本次计票402。

6位 合金装备 索利德4・爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2007年预定 ■价格未定



虽然本作原本是预定在今年年底之前发售的，不过截止目前为止本作仍然没有实际游戏影像，如此看来今年内想要玩到本作基本上是没什么希望了。 **前回6位，本次计票376。**

7位 光环3

■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007年 ■价格未定



《光环3》除了具360标准支持的720p高解析度MSAA反锯齿处理之外，场景与主角士官长的细致度也大幅提升，整个场景的视野也将非常辽阔。 **前回7位，本次计票361。**

8位 生化危机5

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006年冬 ■价格未定



监督竹内表示《生化危机5》的剧情肯定是在承接前几代的基础上完成整个系列中未完成的故事，而不会另起炉灶叙述与生化系列主线剧情无关的故事。 **前回8位，本次计票352。**

9位 最终幻想战略版・狮子战争

■PSP ■SQUARE・ENIX ■战略模拟 ■发售日未定 ■价格未定



除了先前已公布的新插画风格剧情动画影片、新职业"洋葱剑士"等原创新要素之外，本次再度公布FF12中的巴尔弗雷亚将加入游戏中成为新登场角色。 **前回19位，本次计票326。**

10位 逆转裁判4

■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007.4.12 ■5040日元



限定版价格为8800日元，里面除了包含普通版的游戏软件之外还加入了一款《逆转裁判事典》的NDS软件和一张《逆转裁判动画》DVD光盘。 **前回10位，本次计票314。**

11位 怪物猎人PORTABLE2

■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2006.2.22 ■4980日元



本作的限定版除了香槟金PSP和游戏外，还同捆了PSP用可替换主题装饰面板2块，生肉样式屏幕擦、工会主题保护包及特制主机挂绳。 **前回12位，本次计票287。**

12位 最终幻想12・亡灵之翼

■NDS ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2007.4.21 ■5040日元



战斗的时候可调出行动指示，点触触摸屏中的人物画面下方会出现菜单指示，在此可选择魔法，点击想要攻击的敌人，就可让我方队伍进行攻击。 **前回11位，本次计票274。**

13位 超级机器人大战W

■NDS ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.3.1 ■6090日元



在这次的《超级机器人大战W》中，百兽王也将在系列中首次登场，相信许多朋友都对百兽王这个曾经给我们带来许多欢乐的动画仍然印象深刻吧。 **新上榜，本次计票261。**

14位 最终幻想 水晶编年史 命运之轮

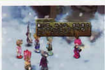
■NDS ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.12.28 ■5040日元



在《宿命传说》中因为女友被绑架而不得不与斯坦一行人为敌的里昂，在本作中将戴上面具以"裘达斯"的身份加入斯坦的儿子凯伊路的冒险队伍当中。 **新上榜，本次计票243。**

15位 宿命传说2

■PS2 ■BANDAINAMCO ■角色扮演 ■2007.2.15 ■5040日元



本方队伍由直接让玩家操作的角色以及其余两个角色一同作战。武器包括双手剑，魔法书，单手剑和弩四种，需要根据环境随时进行变换。 **前回15位，本次计票226。**

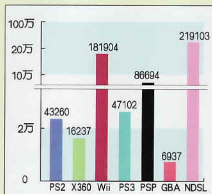
【榜评】前不久索尼宣布PS3全球出货量突破200万台，不过我们要明白出货量只是表明已经生产出来的PS3数量，并不代表这些主机都已经全部卖掉。说到这个，最近在网上看到有人恶搞的一则PS3烧烤酱的广告，作者将烧烤酱的牌子改成了"六轴牌"，贴上了久多的头像，并且同样也分成了60GB和20GB两个版本，60GB版的烧烤酱也是"开放价格"。最有意思的应该就是这个烧烤酱上那句一语双关的话了："出货量突破100万台，但是，ソースはソニー"，这句话里用ソース（Sauce/Source）来双关，Sauce代表烧烤酱，Source则代表所谓的"出货量100万台"不过是索尼的自吹自擂而已。

最流行TOP15

本期唯一一款上榜的作品就是世嘉最近发售的《光明力量EXA》，本作和“NEO”一样，是一款动作角色扮演类的作品，也被不少的玩家戏称为“大菠萝”版的光明力量。这次新增的守城系统和基地建造系统应该算是比较大的变动，目前来看褒贬不一，不过现在回想一下还真是让人比较感慨：怎么“光明力量”好端端的一个战棋游戏就给改成这样了呢？《龙如2》、《宿命传说》以及GBA上了两款FF作品的表现仍然非常不错。

排名	游戏	计票
1	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:460
2	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:439
3	龙如2 ■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元	计票:423
4	宿命传说 ■PS2 ■BANDAINAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元	计票:407
5	实况世界足球·胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:381
6	战国BASARA2 ■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006.7.27 ■7329日元	计票:378
7	最终幻想6A ■GBA ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■5040日元	计票:362
8	龙珠Z爆发!NEO ■PS2 ■BANPRESTO ■格斗游戏 ■2006.10.5 ■7140日元	计票:354
9	最终幻想5A ■GBA■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.10.12 ■4800日元	计票:337
10	新・鬼武者 梦之黎明 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:319
11	恶魔城・黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:305
12	王国之心2 ■PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:270
13	口袋妖怪・钻石／珍珠 ■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	计票:257
14	光明力量EXA ■PS2■SEGA ■角色扮演 ■2007.1.18 ■7329日元	计票:242
15	圣剑传说4 ■PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2006.12.21 ■7140日元	计票:229

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】年底商战之后，软件销量和硬件销量都有了比较明显的回落。三大次世代新主机中，任天堂的Wii无疑是势头最旺的一台，自从其发售以来，就一直和它的师兄弟NDSL牢牢占据着销量榜的前两名；索尼的PS3这期销量下降比较大，已经降至了PS2的水平；而微软的360虽然仍是最低的一个，不过如今这个成绩已经比去年强出许多了，究其原因，主要还是因为去年年底日式RPG大作《蓝龙》发售后所起的推动作用了。（本期统计时间：2007.1.8–2007.1.21）

英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND GAME SALES RANKING 2007.1.21–2007.1.27

排名	机种	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	X360	失落的星球：极限状态	CAPCOM	2007.1.12	动作射击	49.99英镑
2位	PS2	FIFA 07	EA	2006.9.21	体育竞技	39.99英镑
3位	PS2	实况世界足球·胜利十一人10	KONAMI	2006.10.27	体育竞技	39.99英镑
4位	Wii	Wii Play	任天堂	2006.12.8	其他	39.94英镑
5位	Wii	律动瓦里奥制造	任天堂	2007.1.9	其他	39.94英镑
6位	PS2	世界斯诺克锦标赛2007	BLADE	2007.1.12	体育竞技	29.99英镑
7位	X360	极品飞车：玩命山道	EA	2006.8.12	赛车游戏	49.99英镑
8位	PS2	汽车总动员	THQ	2006.7.14	赛车游戏	34.99英镑
9位	X360	使命召唤3	ACTIVISION	2006.11.7	第一人称射击	49.99英镑
10位	PS2	乐高星球大战2 最初的三部曲	ACTIVISION	2006.9.11	动作冒险	39.99英镑

【榜评】CAPCOM前阵子发售的《失落的星球》夺得了这期英国游戏排行榜的第一，再加上其去年发售的《勇闯尸城》，这两款CAPCOM为360开发的作品，素质都比较高，实际销量也颇为不错。另外一款上榜的游戏《Wii Play》则是去年12月8号随欧版Wii主机首发时随机附赠的作品，本作实际上是一个小游戏的合集，里面的小游戏充分利用了Wii手柄的创意，玩起来非常的有意思，用来休闲最合适不过了。



↑《Wii Play》是一款集合了许多小游戏的作品，这些小游戏玩起来轻松有趣。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.1.8–2007.1.21

排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	PS2	hack//G.U. Vol.3 信步前行	BANDAI NAMCO	角色扮演	2007.1.18	7140日元	138158
2位	Wii	Wii Sports	任天堂	体育竞技	2006.12.2	4800日元	120005
3位	Wii	Wii的初体验	任天堂	其他	2006.12.2	4800日元	101305
4位	NDS	怪盗瓦里奥・七相怪杰	任天堂	动作游戏	2007.1.18	4800日元	92161
5位	PS2	光明力量EXA	SEGA	动作角色扮演	2008.1.18	7329日元	73029
6位	NDS	勇者斗恶龙怪兽篇JOKER	SQUARE・ENIX	角色扮演	2006.12.28	5040日元	68862
7位	NDS	日常知识训练DS	任天堂	益智游戏	2006.10.26	3800日元	68230
8位	NDS	更锻炼大脑的DS训练	任天堂	益智游戏	2005.12.29	2800日元	63116
9位	NDS	新超级马里奥兄弟	任天堂	动作游戏	2006.5.25	4800日元	62244
10位	NDS	欢迎光临 动物之森	任天堂	其他	2005.11.23	4800日元	59958

【榜评】与上期相比，这期日本游戏销量方面总的来看有一定幅度的下降。第一名的“信步前行”是系列第三作，前两作的首周销量分别是12.3万份和9.1万份，作为系列完结篇，本作无论是在游戏质量上还是销量上都比前两作有进步。这也是本期为数不多的PS2上榜的作品了，实在是难能可贵。另外世嘉新出的《光明力量EXA》销量也还不错，虽然游戏进程中不时蹦出的守城战让人比较烦，不过整体来看素质还是不错的，与“NEO”相比进步明显。

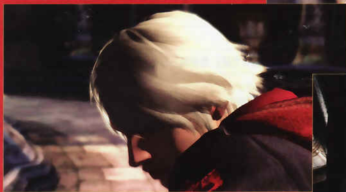
■本期中国电玩榜奖品



孤僻的青年教团骑士

PS3发售之后销售形势并不容乐观，究其原因与缺乏真正具有分量的大作不无关系。《恶魔猎人4》原本是PS3独占游戏，但前段时间有传闻说它也将发售XBOX360版本。虽然最后证明这条消息只是谣言，但也确实令人有“风声鹤唳”的感觉。而CAPCOM迟迟没有公布本作的发售日期，也让人不由得担心它是否能够在年内上市，及时给PS3注入一针强心剂。





迷雾重重 未解开的疑团

尼禄平时带着皮质的手套，借以掩盖右手的异状。这只带有恶魔之力的右手并非与生俱来，而是在某一天忽然变异的。看起来尼禄并没有对别人透露此事。

寄宿着恶魔之力的右臂，驱使着他去寻求更强大的力量

尼禄与但丁这两位新老主角的对峙毫无疑问是剧情的焦点之一。但丁为什么要杀死“魔剑教团”的成员，尼禄的右手所蕴涵的“恶魔之力”到底来自何方，身为凡人的尼禄到底如何与恶魔之子但丁作战，这些都是暂时没有揭开的谜。在新公开的一些画面中我们看到了脸上溅满鲜血的但丁，其冷酷的眼神让人不寒而栗，而尼禄也毫不畏惧地向他发起挑战。毫无疑问，这将是一场无比激励的战斗！



←宿命的邂逅！尼禄正在向但丁逼近，右手也发出耀眼光芒。

针锋相对 骑士vs恶魔



是敌是友 鲜血掩盖的真相





←两人在巨大的雕像上拔枪对峙，面对但丁的逼人气势，尼禄毫不示弱。

与皇帝同名的他 将展示什么样的命运

在系列作品中启用新人担纲主角总是容易引起争议，尤其是当前任的名头过于响亮的时候。就好像新“邦德”丹尼·克雷格，在最初公布由他主演最新的007电影的时候，各种质疑乃至谩骂的声音铺天盖地而来，如果他对自己的信心稍微弱一点的话，恐怕早就已经被口水淹死了。而CAPCOM的制作人员在“主角交接”这个问题上耍了一点小聪明，虽然名字换成了尼禄，但是“银发”、“风衣”这些符号式的外貌特征却与但丁如出一辙，手中挥舞的武器也同样是手枪加上巨剑。对此CAPCOM的解释是“这些要素是《恶魔猎人》系列的传统和象征”，对于这样一个借口，也不知道我们是该坦然接受呢，还是嗤之以鼻？但不管怎么说，角色要“博出位”，归根结底靠的还是实力。与历史上那个著名的暴君同名的尼禄到底能不能像丹尼·克雷格那样最终征服所有人，还要等游戏与大家正式见面之后才知道。

DEVIL MAY

PS3	本刊译名：恶魔猎人4				
	CAPCOM	价格未定	发售日未定		
动作	蓝光光碟	日版	1人	记忆容量未定	

Nero

“魔剑教团”的成员，面貌冷峻的年轻人，拥有极为强大的实力。他的个性愤世嫉俗，对于自己身边的人也经常冷面以对，因此几乎没有人愿意和他相处，只有基莉娅是例外。当教团有什么不可告人的任务的时候，尼禄独来独往的作风使得他成为最佳的人选。某天尼禄见到但丁正在猎杀教团的成员，于是上前挑战，他的命运之轮也由此向另外一个方向偏转。

一个声音在我脑中回响……

力量……我要更强的力量！

CRY 4

身为恶魔却为人类而战的剑士
……背负着神秘使命的魔剑教团



↑尼禄注视着自己发光的右手，手上附有的恶魔之力是否连他自己也无法控制？

作为一个为战斗而生的“教团骑士”，尼禄拥有什么样的独特武器引人关注，尼禄的大剑名为“红色皇后”，是魔剑教团技术局制作的武器，在剑柄部分装有类似油门把手的装置，可以用来控制剑锋的喷射口，用剑身内储存的推进剂进行推进加速，即使是普通人也可以借助这一装置获得惊人的威力。不过，尼禄所用的红色皇后还经过了特殊的改装，没有经过训练的人是无法掌控的。尼禄使用的大口经左轮手枪则名为“蓝色玫瑰”，也由尼禄亲手改造，具有双枪管的夸张设计，可以一次发射两颗子弹。不过左轮手枪一次毕竟只能装填六发子弹，装弹数的限制与流畅的射速如何兼顾，就要看游戏中怎样表现了。由于魔剑教团的教义认为只有剑是最崇高的武器而轻视枪械，因此在整个教团中只有尼禄使用手枪。

1.全新能力

枪和剑已成为《恶魔猎人》系列中的两项基本元素，而“恶魔之手”使得基本攻击方式变为3种。在这样一个极富技巧性的动作游戏中，可以说是系统的大变革！

2.超长距离

恶魔之手的特点在于其瞬间攻击到远距离外的敌人，而由于打击特性与枪的差异，使得主角的攻击范围大幅度地延伸。战斗将为更加富于变化，更具立体感！



3.连携攻击

与一般的远程武器不同，恶魔之手的特点在于可以“拉住”敌人。因此，原本一些不能成立的连击（例如已经使用吹飞技将敌人击飞），在《恶魔猎人4》中就仍然可以通过恶魔之手把敌人拉回身边来！



前所未有的爽快战斗系统——



爆发人类最大潜力
斩开一切阻碍——

←名为“红色皇后”的大剑，剑柄上的装置使得它比但丁的武器更富机械感。

4.剧情关键

除了对于战斗系统的影响之外，恶魔之手的来历也是《恶魔猎人4》中一条重要的剧情线索。神秘的恶魔之手将会把年青的尼禄引导到什么方向，“魔剑教团”与传说中的魔剑士斯巴达到底有何纠葛，所有的谜底都会在游戏中逐一揭开。

Stylish!用最酷的招式击倒敌人 这就是《恶魔猎人》系列的最高精髓

如果要找出《恶魔猎人》系列最大的特色，相信标准答案就是“Stylish”风格。Stylish这个词意为“时髦的，潇洒的”，在CAPCOM的官方网站上将《恶魔猎人》定义为“Stylish Action Game”，足见Stylish要素在游戏中的重要地位！

《恶魔猎人》的剧情虽然不能说非常复杂，但其背景设定确实具有很大的吸引力。在以往的几作中，故事的主角是“传说中的魔剑士”斯巴达之子，流淌着魔族血脉的但丁。数千年前，斯巴达为了保护弱小的人类，独自与自己的同类为敌，击败了野心勃勃的魔帝曼德斯。而但丁则以“恶魔猎人”为职业，利用自己强大的力量来对抗所有想要侵犯人类世界的恶魔。“背叛了自己种族的恶魔”、“传说中英雄的儿子”、“生活在现代社会中的魔剑士”……每一个尝试过《恶魔猎人》的玩家都会受到这些新颖的故事设定的冲击。在《恶魔猎人4》中，虽然但丁不再担任主角，但是新主角尼禄的身上同样覆盖着重重迷雾。他的“魔剑教团骑士”的身份，他那只来历不明的恶魔之手，他与但丁之间的对峙，等等这些都让人产生一种马上亲手揭开故事真相的冲动。

除了剧情背景之外，《恶魔猎人》系列中的武器、敌人等设定同样也遵循“Stylish”的规则。初代中但丁所使用的武器主要是雷剑Alastor和火焰拳套Ifrit，虽然种类不多，但是招式丰富，性能各异，如果能够掌握每种武器的特性并且根据敌人的特点而灵活使用，不但具有极大的威力而且也有很强的观赏性。二代中但丁所使用的武器可以自行升级，也增加了多种招式变化，使用花巧的攻击方式将敌人打倒在地成为游戏中的一大噱头。三代是武器最为多样的一作，但丁的武器库中包括双



Kyrie

基莉娅是魔剑教团团长的妹妹，也是将在“魔剑祭”典礼上献唱的歌姬，从设定上看是一个毫无战斗能力的普通女孩。她到底是怎样卷入故事中的呢？

众所周知，《恶魔猎人》系列中的角色命名很多都有出处，例如但丁和弗吉尔是诗人，尼禄是古罗马皇帝等等。而本作的女主角基莉娅（Kyrie）名字也很有来头：希腊正教和天主教的教徒做弥撒的时候，说的头一句话就是“Kyrie eleison”，意即“恳求主怜悯我们”。在游戏中，基莉娅的身份是魔剑教团的歌姬，也算得上是一个神职人员，这样的名字确实颇为符合她的身份吧！基莉娅比起尼禄来要年长几岁，一直以来都照顾着尼禄的生活。对于孤儿尼禄来说，她既是姐姐，又是母亲。



在这个喧嚣纷乱的现代世界之中，仍然有流淌着魔族血液的伟大剑士存在……

套用电影上的说法，《恶魔猎人》这部“动作大片”是理所当然的“男人戏”，剧情的焦点完全放在但丁这个男主角身上（当然但丁的老哥弗吉尔偶尔也抢了抢镜头）。至于在各代中出现的“女主角”，大都不过是“花瓶”而已。一代中翠希的出现只是为但丁的恋母情节找一个归宿；二代露西亚的戏份最多，但苦于作品本身的素质太差，所以也没能出彩；三代的“Lady”，虽然身为最终Boss的女儿，但更多的只是充当一个“旁白”的角色，与剧情主线并无太大关联。而这三个女角有一个共同点：都是不折不扣的“打女”，本身功夫了得，应付一般的恶魔杂兵不在话下。但这次的基莉娅则是“歌姬”身份，不但外貌弱不禁风，而且从长裙装束来看也绝对不适宜跟人动手。而她与主角尼禄之间也并非常见的恋人关系。这样一个角色在剧情中到底能占多大的分量，倒也可以算作是看点之一吧。

蓝色玫瑰 延续拳铳传奇



←大口径左轮手枪“蓝色玫瑰”，一次可以发射两发子弹。



斯巴达的血脉



↑一尽管不再担任主角，但是但丁仍然可以让人感到他压迫性的力量。

最绚烂喧哗的战斗 魔族和人类间的纠缠



←近身缠斗，两人使用腿技来互相踢打。这样的动作会不会出现在实际游戏中呢？

节棍、双刀、拳套等等，而且可以选择两种武器同时携带，在战斗中随时切换，水平高的玩家可以打出令人眼花缭乱的连击来。当然，除了这些冷兵器之外，但丁还能使用各种枪械。无论是连射性极佳的手枪，还是大威力的散弹枪、榴弹枪等等，都能在战斗中发挥巨大的威力。《恶魔猎人4》目前虽然只公布了主角尼禄的两种基本武器：左轮手枪“蓝色玫瑰”和大剑“红色皇后”，但是可以预料到在游戏中必然还可以取得很多其他种类的武器。而这两种基本武器与以往大家熟悉的但丁所使用的武器相比，性能上会有哪些差距，也是非常引人注目的一点。同时，《恶魔猎人4》之中还增加了“恶魔之腕”这个新系统，尼禄魔化的右腕可以在刹那之间延伸到远处，把距离较远的敌人拉到身边施以连击，这必然会让游戏中战斗的华丽程度再上一层楼。而对于玩家们来说，想要熟练操作这样的系统，想必也不是一件容易的事情！

最后要提到的当然是游戏中的连击评价系统。在《恶魔猎人》系列中，连击评价系统就以“Stylish”命名，其精髓就是用最华丽、最具观赏性的招式将敌人击倒。其实《恶魔猎人》初代中的连击评价系统并不成熟，只要攻击频率较快，评价就会一直提升，有时候甚至用手枪躲在远处连射都能打出最高等级的评价。而在过关之后的评价结算中，连击评价也并不是重要的一项。从二代开始，制作者重新设计了连击评价系统，一味地使用重复的招式击打敌人将不再可能获得高评价。想要提升自己的评价就必须变换各种招式来进行攻击。这要求玩家熟悉主角的各种招式性能，并且通过自己的想象力来开发出各种新颖的连续技。而且，连击评价系统也和过关之后所能获得的奖励息息相关，更加刺激玩家去追求更高的评价。《恶魔猎人3》的评价系统在二代的基础上，又有所改进，使其更加合理和平衡，真正做到了实用性和观赏性的兼顾。至于这一次的《恶魔猎人4》当然不会抛弃系列的这一优良传统，从目前公布的截图上也可以看到评价的字样，玩家们不仅要考虑如何有效率地打倒敌人，而且仍然要追求战斗的华丽程度。总而言之，《恶魔猎人4》面世的那一天，必然会再掀起一阵Stylish的热潮！

游戏的剧情是以“一年战争”及其之后历代高达故事为主线的UC系动画《机动战士高达》的内容，主人公们则是玩家们耳熟能详的角色，阿姆罗、夏亚、卡缪、哈曼、雪拉……真是令人激动啊。

宿命之对决

一机当千的快感！UC历0079年的战争 无双机动战士高达参上！

年前由BANDAI NAMCO GAMES在PS3上宣布推出的《高达无双》，由KOEI旗下的Omega-Force制作。这部作品结合了无双类动作游戏的爽快感与《机动战士高达》的世界观，如果你是高达系列的狂热fans，又是无双类型游戏的爱好者，那么你就有机会玩到这样一部梦幻中的游戏了。 □文/猴子



PS3	本刊译名：高达无双			
	NBGI	7800日元	2007.3.1	
动作射击	蓝光光盘	日版	1-2人	1439KB

纵横宇宙的无双传说
在超强的主机
展开壮阔的历史

再现。

BANDAI NAMCO拥有制作高达题材的经验，但是以前的高达类游戏一般局限于射击、战棋等几个有限的类型。以前虽然也有以机动战士为题材的动作游戏，但是并没有这样的作品出现。虽然无双类游戏早已经在玩家中普及，但是"高达"的无双确实比较新鲜。这个游戏出在PS3上，一方面是借助PS3强大的机能，另外也考虑到PS3目前需要一个比较有人气的游戏，估计本作还是能够受欢迎的。

PLAYER'S MS

既然本作是"高达无双"，那么最吸引玩家们的就是游戏中的机体了。在游戏中实现"一机当关，万机莫开"，恐怕是许多高达爱好者的梦想吧。

←激光剑与光束步枪是最常用的武器。

MS的最高形态 将敌人一扫而空

PMX-03 代号O THE-O

FILOT 哈布迪玛斯·西罗克

重型MS机体，被称做"最强的人型机动战士"，如果不是Newtype的话，恐怕无法对这台机器操纵自如。

旋转激光剃刀 战场上的噩梦

一年战争临近结束时的主力机体，由外号"红色彗星"的吉翁军王牌机师夏亚·阿滋那布驾驶，机器涂装为耀眼的红色。

MS-14S 红勇士 GELGOOG

FILOT 夏亚·阿滋那布

←激光剃刀的威力在面对群敌的时候发挥得更加趋于极致。



←在游戏中可以看到角色们的经典台词(机战迷们一定不会感到陌生)。



←估计很多特殊武器都是无双系列中的CHARGE攻击。

←用超能粒子炮将敌人扫清，这就是游戏里的奥义，无双乱舞发射？

金装华丽登场 在宇宙急速驰骋

MSN-00100 百式 HYAKUSHIKI

FILOT 克瓦特罗·巴基那

全身金色的机体，是Z高达中传说的机师克瓦特罗（实际上是夏亚的另外一个化名）驾驶的座机，机动性与回避率都很高。







←↓在PSP上重现宿命2相信在许多人的预料之中，但是如此的画面依然让人对于游戏的发售充满期待。

在那遥远的星空里 有我无尽梦想

本作是2002年11月28日发售的PS2同名作品的移植版。游戏舞台是宿命1代18年后的世界，主人公是前作的主人公斯堂与露缔的儿子凯鲁·迪纳米斯，在他的面前突然出现了谜之少女莉阿拉，两人从此开始冒险。游戏系统继承了PS2版的风格，并且追加了崭新要素。在游戏进行中玩家可以得到一种名为伊拉斯特之书的物品，利用它可以欣赏到人物原画等丰富设定。

Tales of Destiny 2

传说系列已经成为出品速度最快的作品之一，在过去的一年中已经出品了多部作品，在今年的春节前又为PSP玩家献上了本款作品。

PSP	本刊译名：宿命传说2			CERO A
	BANDAI NAMCO	5040日元	2007年2月15日	
角色扮演	UMD	日版	1人	容量未定

黑暗永远是短暂的瞬间 光明才是永久的宿命

与突然出现在面前的谜之少女相遇后，命运的齿轮开始转动，超越过去、现在、未来的庞大故事从此开始。

在1000年以前，具有特殊能量的彗星撞到了主人公所在的星球，为这颗行星带来了很长的冬眠期。为了寻求太阳的光芒，人们利用彗星残留的物质开发出了新的能源，并且利用新能源建造了空中都市。结果导致住在空中都市的人类支配着地上居住的人类，人类间爆发了大规模的“天地战争”。厌恶天上人思想的攻击兵器开发人员逃亡到地上，并集结了新能源的技术，开发出最终兵器与空中都市对抗。最后天空都市群终于全部坠落，沉入海底……

本作主人公凯鲁比任何人都憧憬着自己能成为英雄，在对冒险的向往中度过了平淡的每一天。



凯鲁·迪纳米斯 Kyle Dunamis

前作主人公的儿子，因为在很小时父亲就离家冒险，因此凯鲁不知道父亲的长相。但他坚信自己是斯堂之子，梦想成为英雄。

莉阿拉 Reala

突然出现的神秘少女，探求她的神秘性也是凯鲁出门冒险的原动力之一。好奇心旺盛性格开朗，非常认真很有责任感。

本作是传说系列中连续性极强的作品之一，也是英雄世代继承的代表作品之一。

↑游戏的画面非常精美，看到这些熟悉的画面，老玩家会为之感动。

用语言照亮黑暗道路 生死与共同行



←一看到这样的人物的设定，玩家便能联想到传说系列，在PSP掌机上的传说更是值得我们期待。

冒险的旅途 命运的指引！



长江后浪推前浪！ 英雄世代传承



↑游戏中的人物相当可爱，城市中的景色和谐自然，但是传说系列的战斗却是紧张刺激。



←两代的英雄汇聚一堂，主人公的母亲开设了一间孤儿院，主人公就在这里长大成人。

必须作好一切战前准备工作，战场上才能立于不败之地！

本作中玩家可以利用材料加工出各种各样的物品，甚至还可以利用生产系统强化装备。为了进行生产加工，玩家必须使用材料，而这些材料却可以在战斗胜利后获得。生产分为料理、冶炼、服饰、道具四种，每种都有对应的特技。随特技熟练度的提高，玩家可以自行生产的物品等级也会提高。为了能更轻松地战胜敌人，玩家一定要利用这一系统，大力生产开发，制造出高性能的物品。







怪物何足惧 看我神斧扬威



战场平地狂风乍起 轻松解决眼前敌

↑派遣队员出场战斗，要注意保护法师系角色，不要让敌人中断他们咏唱。

保持传统传说特色战斗系统 利用连携事半功倍轻松取胜

本作的连携攻击系统表现出了同伴之间的信任感和战略性，对战场的影响重大。在战斗中玩家如果能熟练掌握各个角色的特点及其攻击特点，则可以相对轻松地取得胜利。在战斗中的命中率判定为MISS的时候，依然会对敌人造成伤害，但是敌人却没有硬直判定，之后玩家发动的攻击都不会被记入连击数。因此玩家要合理选择特技的使用，不能一味地使用高消费的强力特技。本作的魔法值固定为一百，不会随着升级而增加，但随着角色级别的提升，特技消耗的魔法点数会逐渐减少，魔法回复速度加快。





梦之传说

↑四人组队战斗，玩家要注意选择多种职业互补。



→冲向敌人发起猛烈的攻击，但要注意SP槽。

战斗系统的核心

在战斗中主人公使用特技或者普通攻击都会减少SP槽，随之命中率和回避率也逐渐下降。当SP槽不足以发动攻击时，玩家还强行发动攻击，则人物会出现硬直，短时间不能行动。如果在战斗中玩家不发动任何攻击，则可以逐渐恢复SP槽。玩家在战斗中要一边保持自己SP的消费速度，一边对敌人发动攻击，当SP槽不足时则需要立刻撤退，等待SP槽的回复。因此本作的战斗并非一直勇往直前便可取胜，而是多变活动的战斗，玩家要在战斗中适时地交替选择前进和后退，再加上连携攻击等战斗系统，整个游戏的战斗都充满了战略性。虽然这一系统会将战斗的时间拖长，并且使玩家很难达成豪华的连击数，并且在玩家中褒贬不一，但却是代表本作战斗特点的核心系统，因此依然保留移植。

究达斯 Judas

在凯鲁陷入危机时突然出现神秘剑士，体型完美，使用天才的剑术。一直头戴面具不以真面目示人，让人无法捉摸他的内心世界。

菲利亚·菲利斯 Philia Philis

与斯堂一起粉碎了神之眼的阴谋，四英雄之一。爱慕斯堂，但知道斯堂与露锑的感情后悄然身退，现在隶属于阿塔莫尼神团。

娜娜莉·福莱奇 Nanaly Fletch

对阿塔莫尼神抱有疑问，怀疑它是否真的能给人类带来幸福，认为就算是痛苦也应该用自己的双手创造幸福。

哈罗鲁多·贝鲁赛利奥斯 Harold

天才的女科学家，但是对科学以外全然不知，连一般的常识都没有。对拯救凯鲁所在的世界很有兴趣，因此与凯鲁等人一起行动。

莱索 Perso

外表年轻，但其实来自三千年前的世界，是传说中五英雄之一，曾经参加过天界战争，与圣剑同名，是一名值得信任的好伙伴。

罗尼·迪纳米斯 Loni Dunamis

如同凯鲁的哥哥一般存在，隶属于保护人类不受怪物威胁的阿塔莫尼骑士团，虽然平时行动草率，但其实深思远虑。



罗尼自幼便与主人公相识，擅长使用大斧，整天都摆出一副老大哥的样子。

已经接近完美 能否再度进化重生？忍者隼龙见参！

XB平台上的《忍者外传》被称为“接近完美”的动作类游戏代表作品，而它登陆PS3平台的消息也引起了不小的轰动。在次世代的主机上，这部经典之作又将取得什么样的进化？让我们静候佳音。□文/荇菜



PS3	本刊译名：忍者外传Σ				CERO
	TECMO	价格未定	发售日未定		
动作	媒体	日版	1人	记忆容量未定	

超一流忍者动作活剧 强势袭入次世代PS3平台！

《忍者外传Σ》将推出XBOX360版？这是前段时间流传很广的一条传闻。不过经过调查，发现事实的真相是这样的：一家德国网站援引日本《Fami通》杂志的报道，称“Σ”将不会有XBOX360版。这条消息被一家日本网站转载，然后另一家英国网站又从日本网站上摘译了这则新闻……经过这样一番从日语到德语，再到日语，最后到英语的辗转翻译，最后到底是谁弄丢了那个关键的“不”字，就完全是一笔糊涂帐了。不过XBOX360的玩家也大可不必为此失望，因为“Σ”毕竟只是一部重制作品。而板垣伴信在访谈中也曾经表示，Team Ninja工作的重心不会改变，他们将继续在XBOX360平台上全力打造新的原创游戏。

↓玩过原作的人一眼就可以认出这个场景，在这里出现的敌人并没有太大的变化。





←第一关忍者之里的室内场景，隼龙在这里与一些下忍战斗。

经典场景再现 忍者之里斗正酣



谁能横刀立马？唯有龙剑英雄



超高难度绝不妥协 完全劲爆体验

在目前已经公布的试玩影像中可以看到很多大家已经非常熟悉的场景，原作中的各种敌人也都一一登场，很显然“Σ”还是一如既往地保留了高难度的传统。

坂垣伴信抱定XB360信心不动摇

游戏业界的“话题人物”之一坂垣伴信最近的日子似乎过得不怎么样。首先是卷进了“性骚扰”的官司，并被TECMO降职处理；接下来《死或生·极限沙滩排球2》又卖得一塌糊涂，“票房”惨败。不过极具个性的坂垣似乎还是不为所动，那张万年不变、被墨镜遮盖了大半的脸上似乎并未流露出任何情绪。在最近的访谈中，他仍然一如既往地坚持“力捧XBOX360”的论调，表示“XBOX360是我接触到的所有游戏主机之中，唯一一部开发环境比PC平台更为优秀的。”很显然，只要坂垣还担任制作人，Team Ninja全力支持XBOX阵营的立场就不会改变。这次发售的“Σ”说白了也只是老作品发挥“余热”而已。大家还是期待他们的新作尽快在XBOX360上问世吧。



全新挑战等待你去尝试 最上级动作精神

当然，全新设计的敌人也是少不了的。在影像中出现了一种类似“鱼人”的怪物，可以突然从水面下跳出对主角发动攻击。相应的，隼龙也可以借助轻身功夫飞速地踏过水面，流畅舒展的动作让人印象非常深刻。



邪恶势力重新集结蓄势待发

在试玩影像中可以看到一些大家曾经面对过的敌人，例如第三关中隼龙在飞空艇顶部遇到的这个全身覆盖装甲的大家伙。它的造型比起原作来稍微有一些变化，不知道是否又多出来什么难以应付的招式呢？而原作中只在过场动画中出现的Gamov这次也将会作为敌方头目登场。这个阴险的家伙给隼龙带来了不少麻烦，相信玩家们一定会很期待在"Σ"中好好教训他一顿！



飞空艇顶死斗 大魄力重演



↑原作第三关中在飞空艇顶部登场的Boss，是一个十分难缠的对手。

性感恶魔猎人发动视觉攻势

性感的"恶魔猎人"Rachel也将作为可以操作的角色在"Σ"中登场，她拥有很多与隼龙不同风格的格斗技巧，可以通过灵活的跳跃和翻滚回避敌人的攻击。而她所使用的武器则是一柄颇有魄力的战锤，在战斗中所表现出来的打击感让人不由得跃跃欲试，现在就想尝试一下使用她杀敌的感觉。



↓她的束发带在战斗中掉落，一头金发顺着肩背飘散了下来。



↓尽管身为女性，但Rachel挥舞起战锤来却一点都没有柔弱的样子。



超忍 隼龙 HAYABUSA 二刀流

"二刀流"是"Σ"中最引人注目的新要素之一。挥舞两把长刀的隼龙显得格外英武，帅气的打斗动作给人极高的视觉享受。尽管大家现在还不能亲身在游戏中感受"二刀流"的威力，不过可以预计到它对某些敌人应该会有奇效。

TEAM NINJA旗舰大作即将卷土重来

除了《忍者外传》原作中出现过的各种要素之外，"Σ"也集合了资料片《忍者外传·黑之章》的内容。像长棍等"黑之章"中出现的武器，"Σ"也不会遗漏。可以说，"Σ"是再度进化的《忍者外传》，堪称最终形态。不过玩家们最期待的毕竟还是真正的新作，不知道坂垣伴信和他所领导的Team Ninja什么时候才能带给我们惊喜呢？不过，那应该不会是在PS3平台上……



↑威力强大的蓄力斩仍然健在。

↓一刀两断！谁能抵挡龙剑的锋芒呢？



让你胸中热血沸腾 顶级感官冲击



←使用二刀流对敌人施以帅气的斩杀，隼龙不愧是超级忍者，不管使用什么武器都能够得心应手。

超越你想像力极限的动作巨制 即使最挑剔的你也无法质疑



←在游戏的开始隼龙的家乡遭到了攻击，本作新增了这一部分的流程。

背负血海深仇 讨伐恐怖魔物

↑虽然总体剧情架构还是与原作相同，但是"Σ"中新增的场景和情节也不在少数。

守护传说之神剑 击败狂妄的野心



↑XBOX平台上的原作在画面表现上已经堪称顶级水平，登陆PS3之后又取得了不小的进步，让人很难将游戏与CG区分开来。

Beneath What's Told

黑狮子、白狮子，狮子间的战争；
黑与白，两种极端颜色的对立。
但黑不代表灰暗，
白亦非光明的象征……
战争，永远是欲望间的冲突，
以及权利的争夺。
如果历史有一双眼睛和一张嘴，
它也许会嘲笑那被利用的人，
它也许会冷窥那些操纵者们。
但，那不会发生。
历史由不惜卑鄙的人创造，
真实由有力量的人书写。
其它的，不企求后世的人会知道。





劝诱，变敌为友

"劝诱"是来自于话术士的十分有用的技能，利用它可以将敌单位（包括怪物）变为友军。尤其是善加利用各种怪物的特色，可以大幅增加战略性。



爆弹 传统特技自爆，可将对手炸至濒死。

陆行鸟 不仅可以参加战斗，还可作为乘物使用。

黑与白的对立下，新职业、新人物，

五十年战争后的伊瓦里斯，外表的平静下埋藏着多股势力交错的暗流。而今，在新的战争一触即发之际，我们来了解一下这个国度的势力分布。

王都Lesalia，位于大陆的中心地带，是伊瓦里斯王家的直接统治势力范围。它的前任主人奥姆多利亚三世是个身体和意志力都很孱弱的人，在五十年战争后死于黑死病。

神都Lionnel，位于伊瓦里斯南部，在遥远的往昔曾经是神圣的尤多拉帝国的本处地，现在仍是教会势力的核心所在。其领主多拉古洛枢机卿在五十年战争中作为骑士和神学者英名远扬，但，他为了收集圣石，实际在做着一些不可告人的举动……

白亚城Limberry，同样位于大陆东部，只是处于偏南一些的位置，主城以白色大理石为统一装饰风格，白亚城因此得名。它曾经的主人是五十年战争时期英勇作战、被奉为"白银贵公子"的埃鲁姆多亚男爵。然而男爵已在弗斯平原一役战死，在这次的故事中，他又将以什么面目登场……

武器之都Fovoham，位于大陆偏西北的位置，过去为了防御海盗而修筑得城坚壁厚。其领主巴灵顿大公虽有"武器王"的称号，但实际在战争时期并没有上过前线。另外，他也是一个渴求圣石力量的人。 □文/唯夜



PSP	本刊译名：最终幻想战略版・狮子战争			
	SQUARE-ENIX	价格未定	发售日未定	
策略角色扮演	UMD	日版	1人(支持联机)	记忆容量未定

THOSE WHO USE, GET USED

城塞都市Gallionne，在大陆的西部，拥有号称伊瓦里斯最强的"北天骑士团"。其领主正是眼下这场狮子战争中的重要势力之一，以白狮子为家纹徽章的拉古王公。主人公拉姆萨亦出身于北天骑士团的将军世家。

边境都市Zeltennia，位于伊瓦里斯东部的它在战争中与敌国奥鲁塔利亚直接接壤，承受了大部分的战火，自身甚至也几度易手，战乱的痕迹十分明显。其主人国路塔那王公，也正因此前积累的战功而有实力问鼎王位——狮子战争的另一方，就是这以黑狮子为家纹徽章的功勋之臣。

Elemental User

风水士 操纵自然界力量的秘术 沙岚、吹雪、地震、突风



Ninja

忍者 速度的真意，回避的极致 二刀流下瞬杀于无声



↑双手武器，以牺牲防御力换取高攻击。

Dark Knight

暗黑骑士 灵魂粉碎，禁断的暗之力 深邃的黑闪耀坏灭之光















是复杂的阴谋……参入伊瓦里斯战争

你问我是谁?我是这故事的主人公啦

新职业、新人物都是重制版的重要追加要素，而现在来自于FF12的“真正的主人公”巴尔弗雷亚也将于新版FFT中登场！游戏也为他的初登场特别安排了新的剧情（上方的连续图片）——

为了收集把妹妹绑走的神殿骑士团的情报，拉姆萨探查到了关于“异端者”的消息，而这些异端者正在追寻“古利巴多斯的秘宝”。当拉姆萨一行人追踪到一个城镇的时候，却突然遭到以取他性命为目的的神秘集团的袭击！就在双方对峙的时候，出现在拉姆萨身后的正是名为“异端者盗贼”的巴尔弗雷亚！与FF12的设定一样，巴尔弗雷亚在本作中的特殊职业依然是“空贼”。由此推测，也许新版的FFT中还会追加一些仕事任务，以强化“飞空艇”的戏份和概念吧。理所当然地，巴尔弗雷亚仍然以火枪为专长武器——这与我方另一特殊职业“机工士”相通，不知他是否也会拥有机工士的其它独有技能呢?

综合多职业特性的全新JOB，空贼！



←移动+3是极有用的被动技能，不知是空贼自带还是转职获得的。



→TARGET是巴尔弗雷亚独有技能，其包含的详细指令还不清楚。但这招**ハートを頂く**名字很像盗贼的**ハートを盗む**（魅惑敌人使其攻击自方），难道是其加强版?

探寻秘宝的空贼再登场



右图是巴尔弗雷亚在FF12中的造型，可以看出这次在服装设计上有着不小的改动。在FF12中，按巴尔弗雷亚的说法，他才是“故事真正的主人公”。这次来到FFT，不知他的戏份如何，作品又会花多少篇幅来展现关于他的剧情和故事呢？关于伊瓦里斯的作品互相之间时代背景各不相同，这次如何将角色整合在一个世界观里也比较令人好奇。看来，他还是前作中的那副性格





二十年前的回忆重现眼前，究极平面世界中归来久违的激动。

——PSP版《最终幻想Ⅰ・Ⅱ》开发人员暨FC版原班创作人马访谈录





FINAL FANTASY
FINAL FANTASY Ⅱ

PSP	本刊译名：最终幻想Ⅰ・Ⅱ（暂定名）			
	Square Enix	价格未定	发售日未定	
角色扮演	UMD-ROM	日版	1人	记忆容量未定

最终幻想（FF）系列是日本国民级的RPG之一。这部作品在今年迎来了20周年纪念，为了纪念这个特殊的时刻，记者采访了从初代到现在的豪华制作班底。这些曾经创造过10多次奇迹的制作人们，在自己的作品问世整整20年的时候，有什么感想和心得要对大家说呢？

精英队员大集合——历史性的RPG诞生

——开发Ⅰ代时，各位是以什么样的状态进行工作。

田中■石井君他们是在壁柜那样窄的地方进行工作啊。

石井■ 进入公司半年左右，坂口先生对我说："公司要开发一款RPG，你去准备企划书。"当时不知该怎么做，苦恼了相当一段时间。后来和坂口先生一边商量一边独自做了企划原案以及剧情。基本的游戏画面也大致作了一下。没多久河津先生来了。我想："终于来了一个能聊游戏的人。"（笑）。后来我们和坂口先生三个人一起讨论了魔法的名字。譬如把"ブリザード"改为"ブリザド"之类的。后来别的部门的同事也加入进来。

田中■当时很多正在开发的游戏软件都遇到了困难。完成这些游戏的开发是我的任务。FF作为其中重要的一部分，也是如此。所以我就被坂口先生叫来了（笑）。

石井■田中先生对于游戏性的制作有高超的手法，所以和田中先生合作之后，自己的工作热情一下就高涨起来。

田中■那是因为在和我合作之前什么也作不了啊！（笑）。

河津■我是在开始制作画面时加入的，比如把地图做成横向卷轴之类的。

石井■不过，开发进度真正快起来还是在Nasir（FF1、2主程序师）来了之后。Nasir这个人最让人佩服的就是对飞船的设计。当时对他说"我们想让飞船升空时影子也相应变化，然后嗖的一下就飞走"，没想到第二天他就做好了。我们还在想"为什么能在FC上飞这么快"（笑）。

田中■那时，Nasir被称为"不熬夜的程序员"，他从不把工作带到第二天，有什么问题几乎当时就能解决。只是由于他说英语，交流上有点问题。

石井■田中先生那时很辛苦啊。

田中■还不是因为你们不说英语，都靠我翻译（笑）。

河津■而且他对游戏的规则也不是很明了。如果对他说"要是角色死了，用这个道具就能复活"，他就会问"死人为什么会复活"。为他讲解这些相当不容易啊。

石井■他还不断地问"这样真的有意思吗"。

河津■语言不通就是不方便啊！FF的战斗画面也是很有特色的。

石井■其实最开始的时候并没有打算加入召唤兽。后来对石田说"尽量画一些召唤兽"，所以就试着把勇者斗恶龙里的怪兽改编了一下。所以，最初的战斗画面就是把自己画的角色和DQ的怪兽拼在了一起。

河津■当时大家都说"真想玩玩这款勇者斗恶龙啊（笑）。

三人开始走上与FF不同的道路

石井■在Ⅱ代的时候，我和河津先生商量要不要去掉经验值。

田中■我记得后来Nasir的签证好像到期了吧。Nasir回到美国后，我们每天都打两个小时左右的国际长途。最后一个月我们带着器材飞到了加里福尼亚进行制作。

石井■Ⅲ代的时候，我和河津先生正在开发魔界塔士SAGA。

田中■一下就失去了两个人，所以Ⅲ代的开发相当辛苦。

石井■我在中途还被叫去做人设（笑）。那时候，有一部分角色职业看起来没有明显的个性。所以，当我一说"给角色职业加入个性可能会好一点"，立刻就得到回应"非常好！"（笑）。所以我仔仔细细地一边思考一边绘画，相当有乐趣。

田中■那时我简直就快累死了（笑）。在Ⅱ代时，我还可以和河津君一起整理数据，后来就一个人简直是……

石井■所以Ⅲ代得以完成都是靠坂口先生的热忱和田中先生的努力啊（笑）！我觉得田中先生的"应该做召唤类的东西"的想法很不错，但事实却没能完成，因为可以同屏显示的数量有限。但是，田中先生说了一个想法"把召唤兽从画面取消，用标志来表示就行了"。所以，Ⅲ代中的召唤魔法也得以实现。要是没有这个创意，召唤兽就永远也出不来。

田中■在Ⅰ代的时候就已经把主机的性能发挥到极限了，想再做点什么也不可能了。于是我就想怎么样能用一些技巧来打破限制。

石井■FC时代虽然限制很多，但相反地却觉得很有意思。

田中■那是因为咱们脑筋很活啊！那时候脑筋如果不活就没法做下去（笑）。抛开容量之类的限制，拥有更自由的开发环境该



■河津秋敏



■石井浩一

作为今年系列20周年庆祝活动的一部分，这只是开始。（桥本）



■田中弘道



■桥本真司

那是一个名作争相出世的时代，一切的原点（田中）



有多好啊。

石井■河津先生在II代之后，我和田中先生在III代之后就都离开了FF。

田中■在PS时代即将结束的时候，我想集合力量再开发一次游戏。所以就和石井君他们开发了FFXI。

石井■那时候很快乐。不仅可以再一次和田中先生合作，还能够按照真实世界来制作游戏。

从侧面看待最终幻想的开发

——在您离开了FF之后，如何看待FF。

田中■我开发了I到III，一共三代。在IV代时我把相同的理念带到了圣剑2中，这两者对我来说是一样的。也就是说，无论名字如何改变，我正在制作的东西，我想制作的东西是不会改变的。比起名字，“想做什么”更重要。所以我并没有介意制作的是FF还是别的什么。只要是好的游戏，我就会制作。

河津■FF从一代到II代系统有了很大的变化。II代到III代也有了很大的变化。之后的当然也是这样。所以，制作人按照自己的想法去做去改变就好了。

石井■我觉得不同的团队不同的人开发的游戏差别很大。“这个团队是这样，那个团队是那样”，“团队里有这样的人所以是这样”等等，这很有趣。FF系列就给我们呈现了这样有趣的一面。因为大家都有开发FF的自豪感和责任感，大家都在不停地努力，这个系列才能走到现在。

——为什么发售了大量的外传类作品。

田中■这和主机的进化没有什么关系，而是因为现在开发的大规模化，玩家的要求，游戏内容也越来越宏大。在开发I代的时候用了半年左右，但是现在开发一个游戏用上2、3年也很正常。所以如果不推出那样的作品，就会好几年才能做出系列的下一代。如果技术不行的话也许用5年也无法完成作品。这样的话对公司也很不利。只是在冠上FF这个名字之后，在哪个平台开发，具体用什么名字，我们都是经过深思熟虑的。曾经我们打算把外传类作品的系统保留下来，只把故事改变一下。但是这样的话就会变成模式化的东西。我们要做的是把自己最奇妙的想法，把最能让玩家高兴的东西，打破一切限制作成游戏。这个理念我们一直保持到现在。

河津■我经常在采访会上被问道“最终幻想到底是什么”，实际上我也没有决定（笑）。也经常有人提出“这不是最终幻想”的意见。但是，从制作的角度看，我们一开始就没有打算做一成不变的东西，所以，有异议也是理所当然的。这样的制作方式可以每次都为玩家提供新鲜的东西。

石井■这就是FF和勇者斗恶龙系列的差别。

在迎来20周年纪念2007年，诸多企划都在进行中！

——这次作为20周年的纪念，已经发表了PSP版的I和II，那么，还有没有其它的纪念企划呢？

桥本■除了I和II，我们还打算在各个平台上推出FF系列作品。正统续作也准备了XIII，这些作品一定可以满足大家的要求。当然，除此之外还有很多纪念企划。

——“还有很多”的意思，是不是说今年年内要发表或发售什么？

桥本■是的。还有专门为20周年做的准备。从另外一个角度想，今年是FF的20周年。是FFVII的10周年，是XI的5周年，是战略版的10周年。有这么多的内容，不是很有趣吗（笑）？



——您对I和II在PSP上发表有什么看法？

田中■这样的数作一起移植不是第一次吧。

河津■是不是PS版的移植作？严格地说系统是以PS版为基础，但是我们对画面进行了重新制作。

桥本■PSP的液晶屏幕很细致，如果不对画面进行重新制作，就会显得很粗糙。

——感觉画面布局还保留着最初的感觉啊。

河津■是的。背景还是蓝色的。这样做也没有什么特别的理由。在FC这款主机上，很难显示出红色，但蓝色也很漂亮，所以就决定沿用蓝色了。

石井■当时在PC上流行蓝色的背景，我们也受了这个影响。当时局限于画面的显示机能，所以做成了俯视视角。我们还把背景的框架做成圆管型，以便有立体的感觉。另外，在开发中途还曾打算增加怪兽的种类而把背景表示去掉，但是被我拒绝了。如果说为什么，在背景里需要表示这是哪里，是什么样的怪兽，以什么样的状态在战斗。所以，背景是决不能去掉的。我觉得如何在巨大的限制下，让整个游戏显得生动是最重要的。不能让人玩过之后记不住战场在哪里。所以，在背景的问题上我是决不让步。后来的FF系列也继承了这一点，我感到很欣慰。

——在有诸多限制的20年前和没有限制的现在，制作方法有什么不同吗？

田中■以前很痛苦啊（笑）。经常不能回家。

河津■那可不是什么美好的回忆啊（笑）。

田中■但是很快乐。

河津■是的，很快乐。

石井■那时很值得去做。

——20年是一个人成人的标志。能否请各位向已经成人的FF说几句呢？

河津■20的人还只是个毛头小子。FF系列今后嘛……（笑）

田中■我在FF15岁的时候使它转世成为XI，现在XI还只有5岁（笑）。但是我把XI看作是最好的FF。XI现在正在制作中。以后也请大家多多关注。

石井■对我来说最好的FF是XI。托FF的福，我有幸认识了坂口先生、河津先生还有田中先生。现在回过头去看，感觉到FF真的是我制作游戏的原点。虽然我已经和FF没有关系了，但是我想一直守护着它。

——还请各位以这部注入了大家爱意的作品为原点，继续推出更多的作品，让更多的记忆留在人们心中。

桥本■20周年纪念即将开始，我们为各位准备了很多惊喜。现在虽然不能公布但是保证是很精彩的。

——这只是20周年纪念企划的第一弹……

桥本■4月以后，还有更多的好消息。大家继续期待就好了。在2007年，SE会让各位惊喜不断的哦（笑）！



百万之作的历史从这里产生
在方寸世界重新找到它的起源

点评人 龙马







PS2	本刊译名：龙影咒符			CERO A
	FILGHT-PLAN	7140日元	2007年1月18日	
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	88KB

神话经典漫天飞舞，恶搞桥段底气十足 宅男腐女乐在其中，普通玩家其妙莫明

对于多数玩家来说FLIGHT-PLAN可能是一个很陌生的名字，虽然一直在“眼镜厂”门下进行召唤之夜的开发，但是并不被多数玩家所知晓，其总体的开发水准在现在的战棋游戏领域也算是占有一席之地了。而这次作为该公司独力开发的第一款作品本作也像这个厂商的位置一样，有点不上不下，不伦不类的感觉。

正像召唤之夜系列很大程度上是以可爱的人设和系列故事为卖点，本作的重心也在于情节和人物。套用一个比较时髦的说法就是本作的“宅气”和“腐气”真的很重，在背景设定上游戏里先是用大量的专有名词和神话传说直接给了玩家当头一棒，光是英文已经不够看，德文和拉丁文的音译词几乎会出现在每一个角色台词的每一个角落里，就算是懂得日文的玩家手里不抱本专门的ACG词典恐怕也很难理解其中的种种问题和提示。而和现实世界平行这一点更是把问题弄得更加复杂，很多细节的融合和调整多少会让人更加摸不到头脑，可以说是很符合“架空幻想小说”的特色。



“爱护魔物战队”（特摄战队系列）、“不能逃避！不能逃避！不能逃避！”（EVA）、“快拿牛肉盖饭来”（日本侦探片）……通过台词对各种动漫游以及影视作品的恶搞更是层出不穷，充分满足不同种类“饭”的恶趣味。游戏里人物的名字也都下了很大一番工夫，拥有“太阳神的纹章”的“拉”名字来自埃及神话里的太阳神（熟悉游戏王的玩家肯定知道“拉的翼神龙”吧），而和圣剑“崩王之剑”有关的亚瑟则是更明显地直接使用了亚瑟王的名讳。总之本作的背景设定可挖的内容绝对是足够丰富的，同时也是给愿意花时间花精力钻牛角尖的人准备的，相信铃木明日香也会是一个因为本作而小有名气的名字。

故事主线虽然还算清晰，开始的一些悬念设置还是颇见功底，然而在故事的后半部分开始要为之前埋下的伏笔一一结扣的时候还是显得牵强了一点，虽然并没有什么太矛盾的地方，但是仔细研究起来还是多少有些不符合自身设定的地方，相信只要不是思维过于活跃的人都会被弄得有点晕头转向，特别是其中的人物关系，可谓是错综复杂，剪不断理还乱，很多只出现一个名字的人每每总是对剧情产生很大的影响，而只间或露一面的人也似乎对故事的推进起了很大作用，而一些看似很重要的人物却直接变成路人甲乙丙丁。而隐藏在故事背后的一些“里设定”更是要到二周目之后才能明确，如果不是肯刨根问底的人，这样的故事线实在是有些过于麻烦了。

在叙事手法上可以看出制作者在极力追求一种电影的效果，特别是在初期一些场景切换上颇有一点电影分镜的味道，但是实际的效果老实说并不太理想，毕竟众多3D化的大作在电影镜头语言的运用上都仅仅停留在初级阶段，这种2D静态的画面表现无论辅以什么样的手段表现力始终有限，但是制作者的创意和想法还是值得肯定的。

人物的设计可以说是没话说，相信只要是对日式动漫画有所涉猎的人都会一眼被本作华丽的人设所吸引，每一个细节的刻画都无可挑剔。人物性格上更是从LOLI到正太，从御姐到大叔一应俱全，无论什么“控”都能找到合适自己的一款，归结起来本作似乎还是一个为了狂热ACG爱好者所准备的游戏……

全程语音是另一大特色，声优阵容虽然没有什么超大牌的名人（如果非要算的话，古谷大叔大概勉强可以算一个吧），但是多数人的声音还是比较有特色的（一个对声优微有研究的朋友就曾把嘉瓦因的声优当成子安），相对的，这种特色过于明确的声音听多了也难免让人有点审美疲劳。

可是如果说到游戏内容本身反到没有什么特别值得一说提地方，过于简单的育成系统很难让玩家找到培养的快乐，战斗起来也比较缺乏战略性，再加上相当枯燥的练级刷稀有魔兽的模式很难在长时间里保证玩家的游戏热情，小游戏等一些辅助要素也并不出色，特别是动作要素明显给人一种为了增加游戏时间而强行加入的感觉，跳跃时由于视角以及生硬的八方向操作导致难度的陡然上升，一个关键地点跳上几十次甚至上百次都不是什么新鲜事。无论从任何一个角度来说完成度肯定不及同社前一阵出品的《召唤之夜4》，但是对于战棋的初级入门者来说本作倒也不失为一个很好的教学游戏，难道说本作真的是为了吸引腐女阶层而特别制作的游戏吗?

正像之前反复提到的那样，本作的针对性实在是太强了，如果是想玩一款以战斗为中心的战棋游戏那么本作并不是一个很好的选择，但是如果以观赏一部杂烩系恶搞日式动画的心情来进行这款游戏的话那么则会获得相当多的乐趣。

B



【点评人/唯夜】细腻精美的人设是相当吸引人的一个亮点。不过成品的实际表现可以说是优缺参半。它在战场上的表现还算规范中矩，虽没有什么十分抢眼的独创要素，不过吸收了诸多元素后形成的系统也能带来一些思考乐趣，敌人按不同体型会占据不同的格子数是SRPG中一个少见的设定——不过总体难度设计还是有缺陷，基本就是靠级别堆过去。平常移动时压根儿不能打开菜单以及没有武器装备的设定表明了本作在制作上的仓促。但作品在故事方面有很多恶搞之处，比如某话结束之后的“不能逃、不能逃、不能逃……”实在令身为EVA fan的我喷饭。

B



【点评人/雷飞】虽然战棋类游戏是本魔王的最爱，但是对这款游戏并不太喜欢，首先就是太简单，整个流程没有一个难度像样点的关卡，加上可以自由练级，基本上剧情任务一路重过去就可以，完全没有了战略游戏需要思考的特点，自由战斗倒还算是有点意思，限制时间的设定很让人有紧张感，但是那么多层爬下去也还是比较无聊的。整体的成长系统也有点简单，里面的人设虽然都很漂亮，不过也是不太合口味，剧情方面实在是太乱，让人没有心情去看，总体来说还是比让人失望的一款作品，不过如果有续作的话应该还是稍微值得期一下的吧。

C



【点评人/小沛】老实说自己并不喜欢这样的游戏，虽然听说故事情节很复杂也挺有意思，但是苦于看不懂日文，完全没有办法理解，相信大多数读者和我一样地痛苦吧，加上平时动画和漫画看得并不太多，实在提不起什么兴趣来玩，而且很多地方真的对玩家非常地不体贴，在平时行动时根本没法打开菜单来观察角色的状态，一开始战斗可能又忘记自己本来想要给角色装什么样的技能，加上游戏里的跳跃部分受画面的影响非常地有难度，甚至让人想起了MD上的《皇帝的财宝》。整个游戏的气氛真的是很沉闷，至少对于我来说是很合适的一款游戏。

C

本作的片头其实是有两个版本的，相信细心的玩家早已经发现。







X360	本刊译名：吸血鬼之雨			
	AQ Interactive	7660日元	2007.1.25	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	64KB

集各家之长炮制的动作游戏 聚诸作之魂培育的苦涩果实

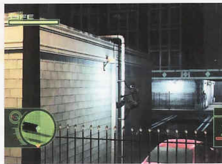
最近日本游戏制造商模仿欧美制作动作游戏的例子越来越多了。其中AQ Interactive制作的《吸血鬼之雨》是比较有代表性的一部作品。在进入游戏之后的5分钟之内，假如不是看到标题上Vampire Rain几个大字的话，恐怕有90%左右的玩家会以为这是UBI Soft制作的《分裂细胞》的姊妹篇呢（笑）。不但主人公的外表像是Sam Fisher与Solid Snake的合体（估计Tom Clancy和小岛秀夫两个人看到主角Lloyd的样子之后都会哭笑不得），连游戏的基本操作甚至都和《分裂细胞》相似，摸爬滚打一个不少。游戏的操作感还算可以，如果说这个游戏能够全部照着《分裂细胞》做下去的话，也许这部作品会得到更多人的肯定。

然而AQ Interactive偏偏要博采众家之长，只一个《分裂细胞》的要素是不能展现本游戏的优秀内涵的，所以制作人又搬出了恐怖游戏的老前辈——《生化危机》来恶心各位玩家。游戏里的敌人们一个个面色惨白，皮肤上的伤痕与色斑也与浣熊镇的"亲戚"们相差无几，但是……但是这些家伙的能力实在太强大了！不但移动速度惊人，一蹦能上三层楼，而且皮也巨厚，连中二十多枪才倒下；最要命的是他们的攻击力高得难以想象，一个全副武装的特种部队战士，被这些家伙空手掴两下就直接死翘翘了。他们视觉和听觉都异常敏锐，一旦看到目标就进入暴走状态，不要想远远地拿枪狙击他们的头部，不然的话3秒钟之后你就见不到明天的太阳了。基本上，这些敌人可以被看作是无敌于天下的死灵军团，主人公一行被派到这个倒霉的城市里，明显是去送死的么……真不明白游戏的难度为什么会设计成这样，难道制作这游戏的人都喜欢看着玩家们被自己制作的游戏虐待不成？

就是这样恶劣的环境，就是这么强大的敌人，就是这么渺茫的生还希望，玩家们需要按照《分裂细胞》的游戏方式，操纵着长得和《合金装备》主人公神似的男主角，一边躲避着比《生化危机》里的暴走丧尸强过N倍的敌人，一边蹑手蹑脚地向目标地前进。基本上，玩家必须爬上爬下躲着敌人走，一旦被发现就赶快寻找隐蔽，如果被两个以上的敌人瞄上，对不起，你就看着自己控制的角色在一团漆黑中被吸血鬼们连啃带吸地做掉的惨状，准备从Checkpoint重新开始吧。对了，游戏所有的存档都是自动的，中间不能自己存储，必须经过一段之后才自动存储一回。如果在那之前不幸挂了的话（考虑到敌人的实力，主角在游戏里随时都有挂掉的危险），不管你离下一个Checkpoint有多近，只要还没到达就必须从上一个地方开始。如果不幸赶上玩游戏的人技术不够好的话，那么估计这位玩家不会撑过5分钟。

本来这个游戏的题材是很不错的，而且基本操作也算是很容易上手（尤其是对熟悉《分裂细胞》系列的玩家而言），但是由于游戏的平衡性被严重破坏，玩家们在第一次玩的时候就很难适应。这样一来，游戏便不能在一开始吸引玩家继续向前玩，从而导致它遭到很多人的遗弃，这对于一个新生的游戏是很不幸的。假如说制作者在一开始就强调游戏的动作要素，把敌人设计得稍微"容易对付"一点，那么这个游戏的上手难度也没有现在这么大。

也许游戏的设计者本来想制作一个区别于其他系列的动作游戏，但是设计来设计去仍然不能摆脱以往游戏的圈子，于是就在别的方面做一下手脚，使一个游戏具有以前几个游戏的特性。这也许是"创新"的一种手段，但是并不成功。因为玩家们在玩过去那些游戏的时候就已经在思维中形成了一定的圈子，如果要玩类似的游戏，而游戏中的设定又超出了这个圈的话，那么导致的结果只有两个：要么它成为新的卖点



被人称赞，要么就作为失败的尝试而被否认。制作《吸血鬼之雨》的人并不是没有创新的头脑，但是单单照搬名作的皮毛，而不能为自己的作品灌注灵魂，是做不出好游戏的。这个游戏本身正如同它里面近乎无敌的吸血鬼一般，给玩家们的打击很大，从而让玩家们敬而远之。恐怖游戏因为难度太高把玩家吓跑，最后吸引不了人，这对于制作人来说可算得上很大的讽刺了。

在游戏厂商之间的竞争进入白热化的时代，要获得成功并不是件容易的事情。实际上，即使是模仿其他名作制作的游戏，只要做得好一些，得到玩家们的认可，之后就可以形成新的系列。但是如果游戏的制作仅仅停留在模仿上，最后也做不出自己的特点的话，那就比较麻烦了。貌似以前AQ Interactive也没有做过这样震撼的游戏，如果这个《吸血鬼之雨》是它在动作游戏方面的第一次尝试的话，那么这不是一个好的开始。不过万事开头难，如果今后AQ还要进行类似游戏制作的话，还是可以从这一作中吸取很多经验教训的。

本作还要进行跨平台的制作，PS3的版本发售日期还没有确定。不过AQ在正式发售之前还是修改一下游戏里敌人的设计比较好，不然的话，另一批玩家眼看着游戏角色被僵尸狂咬，而自己却无能为力，恐怕也不会对这个游戏有很好的印象。

C



【点评人/北斗】从某种程度上说，这个游戏就是宣传效果好于真正游戏效果的外强中干的实例。原本以为这样"隐秘作战"+"吸血鬼"+"生化"的游戏题材能够做得不错，但是最后看来，游戏里不合理的地方太多，敌人太强大，玩家们在更多的时间里是疲于奔命，而不是消灭敌人。在经过长时间的游戏之后，玩家们找不到那种消灭敌人之后心情舒畅的感觉。这样下去的话最后也达不到游戏的效果。如果游戏之前心情不好，那么打过这个游戏之后只会更糟。真不知道为什么一个要做在XBOX360和PS3上的游戏会是这个样子。十分遗憾。

C



【点评人/龙马】这个游戏模仿了很多同类型作品，其中模仿得好的地方不少，但是效果不得当的地方更多。别的不说，光这个难度就已经使很多玩家望而却步了。敌人太强，主人公太弱，很多人玩的时候提心吊胆，杀敌之后也是在远远的地方开枪连射然后一边逃命一边用子弹磨敌人的体力，最后一梭子子弹才打死一个敌人，而敌人两下就可以把主角做掉，双方的差距过大导致游戏的平衡被破坏。估计没有哪位玩家喜欢在游戏中被这样虐待吧。玩这样的游戏根本就没有成就感可言，更不用说什么爽快感了，玩这样的游戏感觉就是两个字：郁闷。

C



【点评人/荐莱】都说游戏界里模仿之风越刮越厉害，许多人不信。但是仔细一瞧，这个《吸血鬼之雨》就是画虎不成反成犬的现成例子。如果说制作人在一开始开发这个游戏时的意图就是想让玩家们活活被游戏虐待的话，那么游戏做成这样还可以理解。如果不是这样的话，那就太说不过去了。毕竟大家玩游戏的目的是娱乐身心，而不是自找麻烦。总的来说游戏的操作感还是凑合的，但是由于设计中失衡的地方太严重，所以忍耐能力一般的玩家们肯定对于这样的游戏方式不好接受，AQ Interactive这么做，后果得由它自己来担负。

C

本游戏考验的是耐心和潜入能力。如果大家只喜欢躲躲闪闪，见了敌人从来不打的话，这个游戏很合适。

点评人 雪飞







三国志大战在日本街机掀起了一股三国热浪，无数玩家都沉浸在斗智的乐趣中，这次的本款作品完全是街机作品的移植之作，继承了街机作品的优点，并增添了多枚新卡片。

NDS	本刊译名：三国志大战			CERO B
	SEGA	5980日元	2007年1月25日	
战略模拟	卡带	日版	人数	1GB

方寸天地却能运筹帷幄决胜千里 掌机虽小但可再现历史容纳百川

三国演义是四大名著之一，更是国人的骄傲，在那个时代中生活着无数的英雄豪杰上演出幕幕精彩的好戏剧，因此三国题材的游戏在游戏业也是不可缺少的成员之一。这次登陆DS的本部作品则可以让玩家再次进入三国的世界，利用自己的指挥一统天下。

卡片模拟的游戏方式比较新颖，不但可以满足玩家收集的需要，还可以让战略迷一显身手。本作的四个剧本几乎将魏蜀吴和其他的著名战役全部搬上了游戏舞台，玩家可以按自己的想法用自己的方式取得战役的胜利。虽然每次战斗的时间并不是很长，有时甚至只需要几十秒就可以解决战斗，但是每次的战斗都会根据玩家派遣出阵的成员不同而不同，再加上战后的卡片、战器、宝玉和兵法的奖励，就算是进行同一场战斗，玩家也不会觉得厌倦。

游戏中的卡片设计非常精美，几乎全部出自大师之手，不但很多著名角色有多张特色卡片，连三国演义中的一些边缘角色也被搬上了舞台，其中还有一些搞笑的角色使玩家忍俊不禁，比如说幼年吕布和何进等人物。虽然掌机的屏幕较小，但战斗画面并不简陋。不过美中不足的是，玩家在战斗中经常看不清卡片的数值，尽管在战斗中可以切换，但是却分散了玩家的注意，甚至会因此导致战斗失败。



本款作品是一款战略性十足的作品，并且非常重视人物的平衡性，并没有那种强悍到逆天的角色，虽然一共有三百多张卡片，但是却没有什么没用的角色，几乎每名小人物都有自己表演的空间。玩家排兵布阵要综合考虑到各个方面，并且在战斗中要随机应变，连组建队伍时都更要认真思考。人物的基本数值虽然只分为武力和知力，但却还有计略、特技和编成空间等多方面体现出角色的特点。本作登场的角色各有特点，有些武将甚至还有自己的专用特技，每名角色的战斗特技都直接影响到战斗的发展，因此玩家在编成队伍时要考虑到攻击、防御、回复、破坏等多个方面。战略游戏中通常都会存在着武力压倒智谋的缺陷，而本款作品中，那些高智力低武力的文官依然是战斗中不可缺少的一环。由于每名角色卡片都会按照强度不同而需要不同的编成空间，因此在组建队伍时候还必须认真考虑到编成。如果仅仅派遣吕布关羽等高武力角色出场，虽然派遣的武将个人能力优秀，但是却只能派遣三到四名角色出场，在战斗时遭遇到多角色的队伍时，玩家则会顾此失彼，很难阻挡住敌人进攻的脚步，因此玩家必须全方位考虑。角色的特技虽然并不起眼，但是却会从侧面影响到战斗，比如说勇猛影响到战斗中的单挑、高知力角色的伏兵特技可以在战场上秒杀敌军中低知力的角色、魅力影响到队伍出场时的士气等。

本作的战斗是即时战斗，在战场上各角色都能使用不同计略，针对角色的特点，计略也有各自的特点，为了使人物平衡，不存在那种无敌角色，有些强力特技不但需要消费大量士气，使用角色还会在使用后自动撤退。虽然本作只是掌机上的作品，但是战斗中玩家一样要考虑到地形、天气等因素对战斗的影响。

虽然即时战略游戏早已经是玩家熟悉的类型，本作不但在题材上与光荣公司的决战二相同，基本战斗系统也与之略有相似，但是厂商却将卡片收集与即时战略完美结合，玩家只能在收集到该人物的卡片后，才能使用与之一致的角色。厂商虽然以人人熟悉的三国演义为题材，却为玩家带来了一个完全不同的三国世界。

本作的收集要素非常丰富，玩家除了要收集到角色卡片之外，还要进行战器的收集，由于战器可以提升对应人物的能力，因此更会刺激玩家的收集欲望。而且这些战器设计非常巧妙，与三国中的小故事结合，比如曹植的战器就是七步诗笔。不过本作的卡片和战器收集基本上都是随机抽取，无论战斗的胜败都可以得到一张卡片，但是珍贵卡片的出现率极低，收集到全部302枚卡片中200枚左右时，完成十多场战斗都未必能收集到新的卡片，玩家想达成完美收集实在是难上加难。不过由于游戏本身也非常耐玩，因此玩家在收集中并不会觉得厌烦。

除了收集要素以外，本作中还有一定的养成要素，玩家可以通过收集宝玉提升自己的兵法级别，高等级的兵法更可以使战斗变得相对轻松，在联机对战中更是必不可缺。

整体来说，本款作品是一款非常优秀的作品，更是三国迷们不可不玩的作品，但也存在一些小缺陷，比如说主机屏幕过小，玩家看不清敌我双方的卡片；战斗中队伍转向操作比较困难，玩家想熟练掌握需要拿出大量时间练习；锻炼挑战模式完成后没有奖励；卡片和战器的收集都需要大量的时间。

网络的对战更是本作的亮点，玩家可以利用主机的上网功能，在网络上与真人斗智斗勇，更可以通过战斗的胜利提升自己的官位。只可惜由于逃跑者没有惩罚，出现了大量逃跑玩家。

A



【点评人/唯夜】原作的街机版在日本已经风靡了好长一段时间了，只不过机台那么大个儿，再考虑到卡片的配套销售问题，要引入国内实在是受限颇多。关于三国的游戏已经是满地跑，但将其做成卡片+即时战略的类型还真是非常少见。每张卡上的人物能力相当精简，但综合起来就产生了一系列需要衡量的要素，带给玩家很多思考乐趣。在此基础上，再结合兵种相克等因素，以及即时变化的战况，游玩的快感一下子变得极大丰富。由众多知名的漫画家、插画家以及人设师绘制的武将卡片实在是各具特色和韵味，收集300多张卡片也因此变得动力十足。

A



【点评人/龙马】卡片游戏一直是自己的一大兴趣，无论是和动漫关系紧密的游戏王还是资源系的代表万智牌都还算略有涉猎，卡片召唤师系列更是让小编深陷其中不能自拔，因此对本作也是有着相当浓厚的兴趣，不过严格来说本作并不算是一款卡牌游戏，毕竟玩家对卡组的控制能力仅仅限于武将的选择，一旦开战要求玩家的并不是手牌控制等比较“静”的能力，而是瞬时判断等比较“动”的要素。所以这其实更像是一个简化版的即时战略游戏，在街机上虽然可以算是创造了一种新的游戏方式，但是游戏的本质内容并不算是太新颖。

B



【点评人/小沛】《三国志大战》原来是以棋盘为战场，使用手中持有的卡片进行战斗的街机游戏，现在移植到掌机之后对于我们中国玩家来说真是太方便了。我们现在不用再去购买卡片，直接用触笔就可以完成，而且本作也可以进行网上作战，令乐趣大为增加。这个游戏的战略要素自然是非常丰富，特别是人与人比赛的时候，合理配置卡片和周密的排兵布阵非常重要，有时候哪怕自己手里的卡片不是非常好，也可以用智慧来补足。另外，本作的收集要素非常丰富，包括角色卡片、战器的收集等都需要耗费大量的时间，足以让大家玩上一假期。

A

派遣低知力武将出场战斗时，一定要小心伏兵特技的敌将。



世界樹の迷宮

位于大陆边境的小城市埃特利亚，可以看见大地下连绵起伏的树海，埃特利亚的统治机关执政院为了调查大陆中的树海，召集了很多冒险者。但是并没有几名冒险者能潜入树海的最深处，因此树海被称为世界树迷宫，成为冒险者们敬畏的对象。你也是得到命令进行探险的冒险者，目的只有一个，那就是探索树海，得到财富与名誉。　□文/雪飞



本作容量虽然不大，但是游戏乐趣十足，在迷宫中冒险由玩家自己绘制迷宫地图，各个职业特点明显，玩家冒险前要选择出最为合理的职业搭配。

NDS	本刊译名：世界树迷宫			
	ATLUS	5040日元	2007年1月18日	CERO A
角色扮演	卡带	日版	1~2人	128Mb

连绵树海蕴藏神奇各地冒险者集结林中探秘！冒险角色自行选择迷宫地图亲手绘制！

城市设施

长鸣鸡の宿	休息存盘
ケフト施药院	为队员回复体力
シリカ商店	买卖武器
金鹿の酒场	接受任务
冒险者ギルド	调整冒险队伍
执政院ラーダ	接受命令
树海入り口	进入树海

基本菜单

ITEM	使用物品
SKILL	装备特技
STATUS	状态
EQUIP	调整装备
CUSTOM	强化
PARTY	调整队伍
QUEST	查看任务

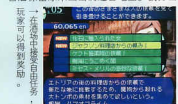
战斗菜单

ATTACK	攻击
DEFENCE	防御
SKILL	特技
ITEM	道具
BOOST	蓄力
ESCAPE	逃跑

↑玩家在这里可以选择要使用的特技。

战斗系统

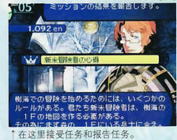
本作的战斗为回合制角色扮演战斗，玩家最多可派遣五名队员出场，敌我双方按行动速度决定出手顺序，己方队伍全员被击倒则游戏结束，但再次进入迷宫后保留原来画出的迷宫地图。我方出战队员分为两排，前排攻击力高同样受到的伤害较高，而后排的队员受到攻击后伤害减半，但对敌人攻击造成伤害也是前排的一半（远程兵种与法师除外）。因此组建自己的队伍和参战人员的战斗排位非常重要，比如法师和弓箭手这些比较脆弱的职业最好站在后排，圣骑士等体力和防御较高的角色站在前排充当肉盾。前排队员被全部击倒后，后排队员自动前升为前排。因此玩家要考虑到各类型角色的特点，组成最为合适的战斗队伍。



↑在酒场中接受自由任务，玩家可以得到奖励。

自己亲手绘制地图进行探险

本作以大自然的迷宫为舞台，玩家要不断探索新的迷宫，而本作与其他作品的最大区别就是迷宫地图由玩家自己亲手绘制。点击下屏幕画面右上方的铅笔可以绘制迷宫的墙壁，选择铅笔标志下的小刷子便可完成迷宫的绘制，使用橡皮标志则是修改迷宫。地图上的每一格都表示游戏中主人公的一步。在迷宫中遇到NPC的地点要预先留下标记，事件、机关、大门、楼梯、传送处都可以加上玩家自己的注释。



↑在这里接受任务和报告任务。

升级系统与角色的强化

我方的成员除了在升级后能力上升外，还可以得到一些特技点数，用这些特技点数可以让各个队员修行新的特技，但升级速度较慢。每名角色在最初状态都有3点特技点数，建议在最初进入迷宫探险时，就让医疗士修得治疗特技。本作中让角色修行了某一特技或者某一特技达到一定等级时，还会出现新的特技供角色修行。



↑遇到强敌一不小心就会全灭。

初期游戏职业

本作一共有九种职业，每种职业又有四种人设，玩家在每次最多可同时编成5人在迷宫中冒险，最初玩家只能选择七种职业。

剑士	ソードマン	使用剑斧战斗，近身战斗的达人，能力平衡，可以使用多种武器和防具。
圣骑士	パラディン	以自己身体作为保护同伴的盾牌，在树海中长时间战斗，圣骑士是必不可少的战斗单位。
医疗士	メディック	使用医术为同伴回复体力，虽然不能战斗，但是却是队伍中必须的成员。
炼金士	アルケミスト	研究世界的法则，操纵万物的学者，可以使用火、冰、雷等元素进行属性攻击。
吟游诗人	バード	擅长歌舞激励己方成员的诗人，虽然没有战斗能力，但却可以提升己方成员能力。
暗黑猎人	ダークハンター	擅长使用长鞭攻击敌人弱点，熟练掌握它的特殊技能可以增强游戏的战术性。
游侠	レンジャー	为了在树海中生存而技术丰富的猎人，速度远在常人之上，一击必杀的弓术可以拯救队伍的危机。

进入世界树迷宫初期冒险

1	进入游戏后先登录队伍名称，然后选择加入队伍的冒险者，
2	去执政院得到命令新米冒险者の心得。
3	可以先去商店购买些装饰品提高队员能力，购买药品做好冒险准备。
4	进入树海，现在进入迷宫实力明显不足，最好先练级，不过在团灭以后还可以保留玩家画好的迷宫地图。进入树海B1F，与地图中央的士兵交谈，然后绘制完红虚线框内区域的地图，回执政院报告即可。之后可以在酒场接分支任务。
5	执政院报告完毕后，回到商店与商人对话。

分支任务(クエスト)

1	皮职人の頼みごと：游戏初期，酒店，收集7个柔らかい皮，报酬200en。
2	忘れがたきあの味をもう一度：游戏初期，酒店，收集神秘の水，在迷宫B1F右下角，报酬メディカⅡ。
3	シリカ商店からの依頼Ⅰ：游戏初期，然后到シリカ商店交谈会得知需要丈夫な木片×5、硬质の壳×5，木片可以采集得到，硬壳可以打败B1F中螃蟹怪获得，收集全后在商店中全部卖出，然后回酒店报告，得到报酬ハンドアックス。
4	ある商店からの頼みごと：酒店，报酬300en。
5	モンスター图鉴：酒店，调查迷宫初期几层的怪物分布，在执政院登录任何10种怪物即可，报酬：朱　gの守り。

进入世界树迷宫后，最好先不要急于探索，而是先提升角色的等级。

席卷业界的NDS热潮！2006年日本游戏

01位 口袋妖怪·钻石/珍珠





←为了纪念万众期待的超大作《口袋妖怪·钻石/珍珠》的发售，任天堂在软件发售当天特意举行了发售倒计时活动。

王者软件再临 天下谁与争锋

4302815套

「口袋妖怪热潮再次席卷全世界」

■厂商 任天堂/价格 4800日元/发售日 2006年9月28日/机种 NDS

2006年度最佳游戏销量奖的桂冠被任天堂的《口袋妖怪·钻石/珍珠》当之无愧的摘走。在本作中增加了许多对应NDS触摸屏功能和WIFI通信功能的新要素，系统方面也有了更大的进化。与游戏相对应的动画也同时开播，两方共同推动之下，再度掀起了新一轮的口袋妖怪热潮。发售仅仅3个多月两个版本的总销量就超过了430多万份，按照这个势头发展下去，总销量突破500万份不过是时间问题而已。

02位 新超级马里奥兄弟



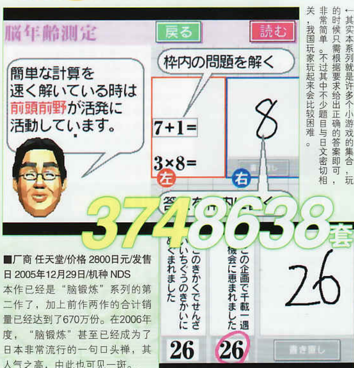
←本作改为3D画面，不过游戏还是按以前那种传统的2D横版动作过关来进行。丰富的关卡以及隐藏要素收集等设定使得本作的可玩性极强，并采用松岛菜菜子作为形象代言人。

3818214套

■厂商 任天堂/价格 4800日元/发售日 2006年5月25日/机种 NDS

“马里奥”系列不愧是任天堂的老牌看家作品，这次在NDS上推出的系列最新作《新超级马里奥兄弟》再次让玩家们体会到了简单操作所带来的乐趣，380多万份的销量就证明了一切。

03位 更锻炼大脑的DS训练



←其实本系列就是许多个小游戏的集合，玩的时候只需根据要求给出正确的答案即可，非常简单。不过其中不少题目与日文密切相关，我国玩家玩起来会比较困难。

3748638套

■厂商 任天堂/价格 2800日元/发售日 2005年12月29日/机种 NDS

本作已经是“脑锻炼”系列的第二作了，加上前作两作的合计销量已经达到了670万份。在2006年度，“脑锻炼”甚至已经成为了日本非常流行的一句口头禅，其人气之高，由此也可见一斑。

老字号任天堂的又一春！销量TOP100

游戏业界的2006年，是NDS年、也是任天堂年。在这一年里，掌机一改以往的附庸地位，成为了业界的领头羊，特别是NDS上涌现出了大批充满乐趣的优秀作品，低成本高收益的结果吸引了更多厂商加盟其上，就连日本的国民RPG作品DQ9都对其抛出了橄榄枝。除了掌机之外，家用机上也出现了不少好游戏。下面就让我们来看看2006年度日本游戏销量的佼佼者们吧！ □文/北斗、小沛

04位 欢迎光临 动物之森



■厂商 任天堂/价格 4800日元/发售日 2005年11月23日/机种 NDS
作为2005年度最佳销量第一名的获得者，本作在时隔一年之后仍然获得了第4名的好成绩。以WIFI通信为主要卖点是本作获得成功的原因。（累计销量3655021套）

2485264套

CHECK！游戏名称游戏名游戏名

2006年的日本游戏市场在NDS的带领下创下了极佳的成绩，前三名合计11869667套的销量，即便是有着国民软件DQ8的2004年也无法与之相抗衡，后者前三名总销量仅为7220156套。

2004年游戏销量TOP3				
1	PS2	勇者斗恶龙8·天空大地海洋与被诅咒的公主	SQUARE·ENIX&2004年11月27日发售&9240日元	3231288套
2	GBA	口袋妖怪·火红/叶绿	任天堂、2004年1月29日发售&5040日元	2377713套
3	PS2	勇者斗恶龙5天空的新娘	SQUARE·ENIX&2004年3月25日发售	1611155套
2005年游戏销量TOP3				
1	NDS	欢迎光临 动物之森	任天堂&2005年11月23日发售&4800日元	1169757套
2	PS2	GT赛车4	SCE&2004年12月28日发售&7665日元	1066749套
3	NDS	锻炼大脑的DS训练	任天堂&2005年5月19日发售&2800日元	1011341套

05位 最终幻想12

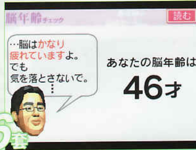
■厂商 SQUARE·ENIX/价格 8990日元/发售日 2006年3月16日/机种 PS2
时隔数年之后，单机版的FF终于又现江湖，这次在系统方面做了很大的改动。除了LICENCE系统之外，最大的变化应该就是类似网游的战斗方式了。



2322329套

06位 锻炼大脑的DS训练

■厂商 任天堂/价格 2800日元/发售日 2005年5月19日/机种 NDS
真正开创了NDS上小品级软件销售狂潮的作品，之后许多厂商也纷纷效仿。任天堂甚至将游戏的美版特意送给美国布什总统作为其60岁生日的礼物。(累计销量3002457套)



1991116套

07位 英语苦手的DS训练



■厂商 任天堂/价格 3800日元/发售日 2006年1月26日/机种 NDS
利用这个软件可以帮助日本玩家掌握许多常用的英语词汇和句型等等，也可以算是一款"寓教于乐"的作品了，在日本也是相当的受欢迎。

1529618套

08位 马里奥赛车DS



■厂商 任天堂/价格 4800日元/发售日 2005年12月8日/机种 NDS
利用WIFI无线联网与世界其它地方的玩家通信对战的设定赋予了本作全新的感觉和乐趣，游戏类型本身也非常适合通信对战功能。（累计销量1784657套）

1115082套

09位 实况世界足球·胜利十一人10

■厂商 KONAMI/价格 7329日元/发售日 2006年4月27日/机种 PS2
WE系列在世界各地都有着数量众多的FANS，再加上去年德国世界杯的举行，本作销量突破百万自然也就在情理之中了。在06年所有PS2游戏销量中本作排名第二。



1050236套

10位 俄罗斯方块DS

■厂商 任天堂/价格 3800日元/发售日 2006年4月27日/机种 NDS
《俄罗斯方块》系列一直都是掌机玩家非常喜爱的休闲作品。这次的DS版任天堂特意请到了宇多田光进行代言，可惜最终销量离百万大关就差一点。



985246套

※注：2005年游戏销量统计时间为2004年12月27日至2005年12月25日；2004年游戏销量统计时间为2003年12月29日至2004年12月26日。

2006年软件销量11位至20位 NDS第三方游戏作品遍地开花

在第11位到20位的排名当中，NDS游戏再次占据了绝对多数的位置，其中《最终幻想3》更是因为仅仅少了6万多份的销量而与百万大作的王冠失之交臂，不过作为一款复刻作品而言，能达成这样的销量已经令无数原创作品望尘莫及了。另外，在这段排名当中，PS2的两款作品占据了末席。

11位 最终幻想3

■厂商 SQUARE ENIX/价格 5980日元/发售日 2006年8月24日/机种 DS

NDS的《最终幻想3》虽然是复刻作品，然而其制作诚意让人大为感动，除了故事和系统之外，所有的要素都经过了重新制作。能够卖到93万份，也充分证明了这款复刻游戏的优良品质。



12位 常识力训练DS

■厂商 NINTENDO/价格 3800日元/发售日 2006年10月26日/机种 DS

DS的创意型软件往往都有不错的销量，而类似于“脑锻炼”之类的作品更因为其新奇的内容和低廉的价格而受大广大玩家的青睐。这款《常识力训练DS》的内容很简单，就是日常问答。



13位 时尚魔女拉芙&贝莉 DS收藏集



■厂商 SEGA/价格 6090日元/发售日 2006年11月22日/机种 DS

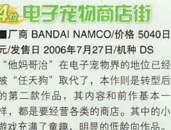
本作移植自街机作品，连同游戏还一并发售了DS专用的读卡器。这款游戏明显是针对女性玩家而设计的，其77万的销量也证明了NDS在女性玩家中也有着相当高的支持度，超越了以往主机。

14位 电子宠物商店街



■厂商 BANDAI NAMCO/价格 5040日元/发售日 2006年7月27日/机种 DS

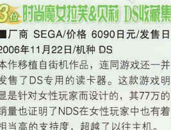
“他妈哥治”在电子宠物界的地位已经被“任天狗”取代了，本作则是转型后的第二款作品，其内容和前作基本一样，都是要经营各类的商店。其中的小游戏充满了童趣，明显的低龄向作品。



15位 星之卡比 多罗切团登场

■厂商 NINTENDO/价格 4800日元/发售日 2006年11月2日/机种 DS

抛弃了NDS机能的束缚后，本作在全系列中也成为了数得上的名作。不过其流程太短，难度偏低的问题也使得玩家意犹未尽。该作的成功证明了NDS的触摸在传统游戏中只能担任配角。



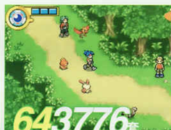
16位 DS料理指导

■厂商 NINTENDO/价格 3800日元/发售日 2006年7月20日/机种 DS

本作和之前的《料理妈妈》很像，都是做饭类的游戏。不过本作最大的特点就是加入了语音指导，并且料理的菜肴都是配上了真实的图片，令人学起来更加容易，而且看起来也是胃口大开。



17位 口袋妖怪战队



■厂商 POKEMON/价格 4800日元/发售日 2006年3月23日/机种 DS

不管什么游戏，只要是与口袋妖怪有关，其销量基本也就得到了保证，特别是掌机作品。本作不是传统的RPG，其中还加入了一些动作要素，可惜整体素质很一般，游戏画面也没什么亮点。

18位 DQ怪兽篇JOKER



■厂商 SQUARE ENIX/价格 5040日元/发售日 2006年12月28日/机种 DS

本作现在所达到的成绩可绝对不会是最终的结果，突破百万已是指日可待。NDS的画面表现力在这款游戏中达到了令人惊讶的地步，而游戏的内容和新增的系统更令这一系列人气一路直升。

19位 怪物猎人2

■厂商 CAPCOM/价格 7329日元/发售日 2006年2月16日/机种 PS2

日渐衰落的CAPCOM现在能够称得上经典的游戏在不断萎缩，而怪物猎人系列则算是其中比较顽强的少数作品，其家用机和掌机版都有不错的市场反响。本作的PSP移植版也将在不久后发售。



20位 战国无双2

■厂商 KOEI/价格 7140日元/发售日 2006年2月24日/机种 PS2

单看销量无法准确判断一个游戏的好坏，本作就是个例子。跟上一代相比，这款作品完美太多了，无双系列到此算是在传统基础上发挥到了极致，不知道次世代的无双除了画面还能有哪些提高。



CHECK! 各平台06年代表作销量状况

以下就是当前所有平台在2006年前三名的软件销量，从中我们不难发现，NDS现在的火爆势头已经达到了令人无法相信的地步。

PS2			
第1名	最终幻想12	SQUARE ENIX&2006年3月16日发售&8990日元	2322329套
第2名	实况足球 胜利十一人10	KONAMI&2006年4月27日发售&7329日元	1050236套
第3名	怪物猎人2	CAPCOM&2006年2月16日发售&7329日元	570651套
PS3			
第1名	山脊赛车7	BANDAI NAMCO&2006年11月11日发售&7329日元	98616套
第2名	机动战士高达 目标锁定	BANDAI NAMCO&2006年11月11日发售&8990日元	96714套
第3名	反抗 人类没落之日	INSOMNIAC&2006年11月11日发售&5980日元	72694套
Wii			
第1名	Wii Sport	NINTENDO&2006年12月2日发售&4800日元	553214套
第2名	Wii的初体验	NINTENDO&2006年12月2日发售&4800日元	503185套
第3名	赛尔达传说 黎明公主	NINTENDO&2006年12月2日发售&6800日元	285274套

XB360			
第1名	蓝龙	MISTWALKER&2006年12月7日发售&7140日元	119396套
第2名	死或生4	TECMO&2006年12月29日发售&8190日元	103307套
第3名	死或生沙滩排球2	TECMO&2006年11月22日发售&9240日元	57060套
PSP			
第1名	怪物猎人P	CAPCOM&2006年12月1日发售&5040日元	435181套
第2名	SD高达G世纪P	BANDAI NAMCO&2006年8月3日发售&5040日元	271425套
第3名	合金装备 掌上行动	KONAMI&2006年12月21日发售&5229日元	194423套
NDS			
第1名	口袋妖怪 钻石/珍珠	POKEMON&2006年9月28日发售&4800日元	4302815套
第2名	新超级马里奥兄弟	NINTENDO&2006年5月25日发售&5040日元	3818214套
第3名	更锻炼大脑的DS训练	NINTENDO&2005年12月29日发售&2800日元	3748638套
GBA			
第1名	MOTHER3	NINTENDO&2006年3月16日发售&4800日元	368582套
第2名	最终幻想5A	SQUARE ENIX&2006年10月12日发售&5040日元	243443套
第3名	韵律天国	NINTENDO&2006年8月3日发售&3800日元	242002套

※注：以上数据仅为日本地区的软件发售量。

2006年软件销量21位至50位
中档游戏呈现百家争鸣



21位 Wii Sports

■厂商 NINTENDO/价格 4800日元/发售日 2006年12月2日/机种 Wii

之前谁也没想到，第一个达到50万销量的Wii游戏竟然是《Wii Sports》这种运动合集。不过这还仅仅是在日本，加上美国首发的捆绑数量，本作早就是Wii上面的第一个百万级游戏作品了。

26位 龙如2

■厂商 SEGA/价格 7140日元/发售日 2006年12月7日/机种 PS2

以黑帮为题材的诸多游戏当中，可能这一款作品给玩家带来的投入感是最多的，因为它的真实感非常强烈，包括人物的语言还有故事都富于生活气息。连续两作的成功很可能会使系列延续。





30位 怪物猎人P

■厂商 CAPCOM/价格 5040日元/发售日 2005年12月1日/机种 PSP

NDS上最成功的复刻作品是《最终幻想3》，那么PSP上最成功的复刻作品就要算是《怪物猎人P》了。本作至今的累计销售量已经达到了66万8964套，在PSP上是非常了不起的数字。

41位 新鬼武者 梦之黎明

■厂商 CAPCOM/价格 7329日元/发售日 2005年1月26日/机种 PS2

鬼武者系列从3代起就开始走下坡路了，本作虽然标上了一个“新”字，然而对于销量依然没有多大帮助，其在年初发售，却仅有32万的销量，不知道续作的开发会不会因此而暂缓。



CHECK! 任天堂软件双料冠军

说起目前的三大硬件厂商，无非就是任天堂、索尼和微软。而软件商呢？任天堂居然在日本也是首屈一指。纵览2006年的日本软件市场，从软件开发数量到游戏销量，任天堂都是排名在第一的位置。在2005年，任天堂全年的软件销量为1103万套，而去年随着NDS普及量突破了4千万大关，而且Wii也在年末加入到家用机的市场，于是软件销售总量比前一年有了大幅提高，达到了2421万套以上。如此之高的成绩已经相当于第二名的四倍。其余像SQUARE ENIX、BANDAI NAMCO这些合并类的公司也都高居前五的位置。其中以口袋妖怪系列闻名的POKEMON公司，更是凭借着去年大量的口袋妖怪新作而创下了558万以上的软件总销量。

软件商年度游戏开发数量TOP5

排名	厂商	款数
第1名	NINTENDO	30
第2名	BANDAI NAMCO	15
第3名	SQUARE ENIX	13
第4名	KONAMI	8
第5名	CAPCOM	7
第6名	SEGA	7

软件商年度游戏销量TOP5

排名	厂商	销量
第1名	NINTENDO	24216590套
第2名	SQUARE ENIX	6847891套
第3名	POKEMON	5584691套
第4名	BANDAI NAMCO	422898套
第5名	KONAMI	2495964套

注:BANDAI NAMCO包括合并前数据。



↑号称日本第一的软件商史·艾，虽然好作品众多，但依然不敌任天堂。

编号	机种	游戏名称	资料信息	发售数量
21	WII	Wii Sport	2006年12月2日发售 NINTENDO 4800日元	553214套
22	NDS	JUMP究级明星大乱斗	2006年12月23日发售 NINTENDO 4800日元	548474套
23	PS2	大众网球	2006年9月14日发售 SCEJ 4800日元	513862套
24	PS2	FF7赛伯拉斯的挽歌	2006年9月14日发售 SQUARE ENIX 8190日元	513157套
25	WII	Wii的初体验	2006年12月2日发售 NINTENDO 4800日元	503185套
26	PS2	龙如2	2006年12月7日发售 SEGA 7140日元	465380套
27	NDS	脑力轻松教室	2005年6月30日发售 NINTENDO 2800日元	455557套 (累计1330928本)
28	NDS	任天狗	2005年4月21日发售 NINTENDO 4800日元	442223套 (累计1407888本)
29	PS2	机动战士高达SEED DESTINY 连合vs.J.A.F.T. II PLUS	2006年12月7日发售 SCEJ 7140日元	440432套
30	PSP	怪物猎人P	2005年12月1日发售 CAPCOM 5040日元	435181套 (累计668964本)
31	PS2	龙珠Z Sparking! NEO	2006年10月5日发售 BANDAI NAMCO 7140日元	423846套
32	NDS	马里奥&路易RPG2	2005年12月29日发售 NINTENDO 4800日元	417391套
33	PS2	北欧战神传2 希尔梅丽亚	2006年6月22日发售 SQUARE ENIX 8190日元	401687套
34	NDS	马里奥篮球3on3	2006年7月27日发售 NINTENDO 4800日元	399346套
35	PS2	王国之心2	2005年12月22日发售 SQUARE ENIX 7770日元	391544套 (累计1129196本)
36	GBA	MOTHER3	2006年4月20日发售 NINTENDO 4800日元	368582套
37	PS2	实况力量棒球13	2006年7月13日发售 KONAMI 7329日元	358725套
38	PS2	宿命传说	2006年11月30日发售 BANDAI NAMCO 7140日元	343184套
39	NDS	汉检DS	2006年9月28日发售 ROCKET 3990日元	340429套
40	NDS	电子宠物商店街	2006年9月15日发售 BANDAI NAMCO 5040日元	339655套 (累计1110046本)
41	PS2	新鬼武者 梦之黎明	2006年1月26日发售 CAPCOM 7329日元	325872套
42	PS2	DQ少年杨格斯与不可思议的迷宫	2006年4月20日发售 SQUARE ENIX 7140日元	301755套
43	NDS	谁都可以玩的大全	2005年11月3日发售 NINTENDO 3800日元	296246套 (累计598055本)
44	PS2	战国BASARA2	2006年7月27日发售 CAPCOM 7329日元	285525套
45	WII	赛尔达传说 黎明公主	2006年12月2日发售 NINTENDO 6800日元	285274套
46	NDS	圣剑传说DS 玛娜之子	2006年12月2日发售 SQUARE ENIX x 5040日元	281083套
47	PS2	龙如（廉价版）	2006年10月26日发售 SEGA 1890日元	275340套
48	PSP	SD高达G世纪P	2006年8月3日发售 BANDAI NAMCO 5040日元	271425套
49	PS2	职业球会创造 欧洲冠军杯	2006年3月29日发售 SEGA 7140日元	247931套
50	GBA	最终幻想5A	2006年10月12日发售 SQUARE ENIX 5040日元	243443套

50强游戏精品荟萃 知名作品尽在其中

能够进入前50强的作品，应该就算是这一年中比较流行的游戏了。试想一下，每天都有上百款甚至几百款作品问世，能够进入前50的必然是大作的续篇，或者是素质优秀的新作。从销量来看，第50名GBA游戏《最终幻想5A》的销量为24万3443套，似乎并不能算好，但它终归是一个复刻的作品，而且发售时间较晚。而第21名的《Wii Sports》则在日本有着55万套以上的骄人成绩。另外值得注意的是，《龙如》的廉价版也进入了前50名，销量为27万5340套，虽然售价仅为1890日元，但终归是第二次推出，SEGA也在这款游戏上赚足了银子。



←马里奥篮球素质很高。

06年软件销量51位至100位 老机种老游戏都有不错表现

51位的《韵律天国》销量是242002份，第100位的《魔界战记2》销量是150428份，TOP100中的后50款游戏销量基本上都分布在这个数字段中。其中比较值得注意的就是有少数作品的发售时间都已经比较早了，例如《FAMICOM MINI超级马里奥兄弟》，是在04年情人节的时候发售的，距今已经差不多有3年了，仍然能在去年一年中就获得22万份的销量，足见其在玩家心中的地位。与之相类似的还有《口袋妖怪·绿宝石》，由于能够和最新作“钻石/珍珠”进行联动，也连带着在去年年底焕发了又一春。

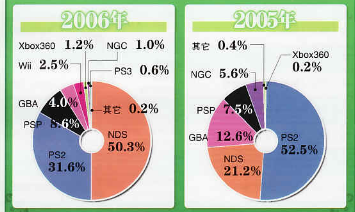


←绿宝石专用神兽裂空座。


←NGC上最后的辉煌。

CHECK！各机种软件销量比例变化

下面这两张图分别是2005年和2006年各机种上的软件销量占总销量的百分比变动情况。从这两张图上我们可以很明显的看出来，06年度NDS的软件销量所占的市场份额比05年大幅提升，前100名有37款都是NDS作品，销量方面也占了总销量的30.3%。PS2方面，则是由于次世代新主机的发售而开始明显的走下坡路，大作数量以及PS2游戏销量都要远低于NDS。与2005年相比，以NDS为首的掌机一改过去的从属地位，成为了如今业界的新宠儿。PS3和Wii两台次世代新主机的发售也为游戏业界带来了新的活力。



两大“过时”主机上的优秀作品

58位 FAMICOM MINI超级马里奥兄弟

■厂商 任天堂/价格 2100日元/发售日 2004年2月14日/机种 GBA

04年2月14日任天堂推出“FAMICOM MINI”系列的复刻游戏，作为FC时代动作游戏的代名词，《超级马里奥兄弟》也成为了第一波被复刻的作品，这款复刻版游戏的生命力也是相当旺盛。

220117套

67位 口袋妖怪·绿宝石



200293套

■厂商 任天堂/价格 4800日元/发售日 2004年9月16日/机种 GBA

按照“口袋妖怪”系列的惯例，每一轮正统续作在最初的两个版本之后都会再追加一个新版本，绿宝石也是如此。天空神兽裂空座加入，古拉顿、海皇牙两只神兽也可以同时收得。

74位 超级马里奥足球

■厂商 任天堂/价格 5800日元/发售日 2006年1月19日/机种 NGC

NGC早已退出上一轮主机大战的争夺，本作也成为了TOP100中唯一一款上榜的NGC游戏，可以说是挺有纪念意义的。马里奥、路易、耀西等经典角色纷纷在绿茵场上尽情展示自己的脚下功夫。

191993套

任氏主机引发销售狂潮


←在去年一年之中，任天堂的掌机卖得极其火爆，新主机Wii在日本发售的时候也引发了人们排队购买的热潮，非常壮观。

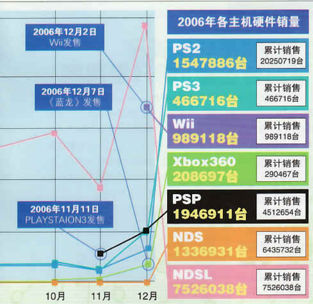
硬件销量比较：几家欢喜几家愁

不得不感叹一下，Xbox360在日本的销量实在是颇有些惨不忍睹，不管微软怎样卖力的去宣传，日本玩家就是死活不买它的帐。360在日本卖了一年多，总销量甚至连去年年底才刚发售的PS3都比不上，更不要说与Wii相比了。去年3月开始发售的NDSL一登场就大受玩家欢迎，自发售后就一直凭借着明显优势占据着日本市场硬件销量榜首，连带着在欧美市场的人气也跟着飙升。任天堂的Wii可以说是目前三大新主机中人气最高的，索尼的PS3则处于比较尴尬的境况，除了首发供货不足之外，最重要的原因还是游戏太少，值得期待的几款PS3大作永远都是“发售日未定”，如果不能尽快改变这种情况的话，PS3的前景恐怕不大乐观。





编号	机种	游戏名称	资料信息	发售数量
51	PS2	实战帕青哥必胜法！北斗之拳SE	2006年8月3日发售 SEGA 4410日元	242820套
52	GBA	韵律天国	2006年8月3日发售 任天堂 3800日元	242002套
53	PS2	机动战士高达 CLIMAX U.C.	2006年3月2日发售 BANDAI NAMCO 7140日元	241597套
54	NDS	口袋妖怪 不可思议的迷宫 蓝之救助队	2005年11月17日发售 任天堂 4800日元	240237套 (累计761617本)
55	PS2	圣剑传说4	2006年12月21日发售 SQUARE・ENIX 7140日元	229524套
56	GBA	最终幻想6A	2006年11月30日发售 SQUARE・ENIX 5040日元	223320套
57	NDS	汉检DS	2006年11月9日发售 IE INSTITUTE 2499日元	221184套
58	GBA	FAMICOM MINI超级马里奥兄弟	2004年2月14日发售 任天堂 2100日元	220117套 (累计1254381本)
59	NDS	流星洛克人・天马/狮子/龙	2006年12月14日发售 CAPCOM 5040日元	219171套
60	NDS	数码怪兽物语	2006年6月15日发售 BANDAI NAMCO 5040日元	217986套
61	NDS	蔷薇色卢比乐园	2006年9月2日发售 任天堂 4800日元	213567套
62	PS2	实况职棒大联盟	2006年5月11日发售 KONAMI 7329日元	210398套
63	PS2	女神异闻录3	2006年7月13日发售 ATLUS 7140日元	210319套
64	PS2	前线任务5・战争伤痕	2005年12月29日发售 SQUARE・ENIX 7140日元	203060套
65	NDS	触摸瓦里奥制造	2004年12月2日发售 任天堂 4800日元	202304套 (累计1057869本)
66	PS2	黄牌空战零・贝尔卡战争	2006年3月23日发售 BANDAI NAMCO 7140日元	202041套
67	GBA	口袋妖怪・绿宝石	2004年9月16日发售 任天堂 4800日元	200293套 (累计1855151本)
68	PS2	超龙珠Z	2006年6月29日发售 BANDAI NAMCO 7140日元	198074套
69	GBA	口袋妖怪 不可思议的迷宫 红之救助队	2005年11月17日发售 任天堂 4800日元	197570套 (累计715054本)
70	WII	舞动瓦里奥制造	2006年12月2日发售 任天堂 5800日元	196766套
71	NDS	健康应援菜谱1000	2006年12月7日发售 任天堂 3800日元	194798套
72	PS2	幻想水浒传5	2006年2月23日发售 KONAMI 7329日元	194780套
73	PSP	合金装备索利德・掌上行动	2006年12月21日发售 KONAMI 5229日元	194423套
74	NGC	超级马里奥足球	2006年1月19日发售 任天堂 5800日元	191993套
75	PS2	梦幻之星・宇宙	2006年8月31日发售 SEGA 7140日元	188961套
76	PS2	必胜帕青哥★帕青嫂攻略系列Vol.5	2006年6月8日发售 DISLEY PUBLISHER 6279日元	184500套
77	PS2	异度传说3・查拉图斯特如是说	2006年7月6日发售 BANDAI NAMCO 7329日元	181297套
78	PS2	异世纪传说2	2006年3月30日发售 BANPRESTO 7329日元	181052套
79	PS2	J联盟胜利十一人10＋欧洲联赛06-07	2006年11月22日发售 KONAMI 7329日元	179494套
80	PS2	战国无双2・帝国	2006年11月16日发售 KOEI 4494日元	175826套
81	NDS	超级马里奥64DS	2004年12月2日发售 任天堂 4800日元	175751套 (累计989859本)
82	PS2	大众高尔夫4	2005年11月2日发售 SCE 2800日元	174974套 (累计213837本)
83	PSP	北欧战神传・蕾纳斯	2006年3月2日发售 SQUARE・ENIX 5040日元	168515套
84	PS2	帕青嫂模拟 押忍！番长	2005年11月2日发售 大都技研 4410日元	167410套 (累计351850本)
85	PS2	桃太郎电铁16 北海道大移动之卷！	2006年12月7日发售 HUDSON 7140日元	167327套
86	NDS	传说的斯塔非4	2006年4月13日发售 任天堂 4800日元	167136套
87	PS2	战斗竞技场D.O.N	2006年7月20日发售 BANDAI NAMCO 7140日元	166750套
88	NDS	暴风传说	2006年10月26日发售 BANDAI NAMCO 5040日元	165476套
89	NDS	魔法大全	2006年11月16日发售 任天堂 3800日元	163746套
90	GBA	洛克人EXE6・电脑兽苍牙/电脑兽裂爪	2005年11月23日发售 CAPCOM 5040日元	163328套 (累计595447本)
91	NDS	数独	2006年3月23日发售 HUDSON 2940日元	163037套
92	PS2	恐怖惊魂夜x3 三日月岛事件的真相	2006年7月27日发售 SEGA 6090日元	162199套
93	PS2	.hack//G.U.Vol.1 再诞	2006年5月18日发售 BANDAI NAMCO 7140日元	162047套
94	PS2	召唤之夜4	2006年11月30日发售 BANPRESTO 7140日元	159547套
95	PS2	职业棒球SPIRITS	2006年4月6日发售 KONAMI 7140日元	157477套
96	PSP	LocoRoco	2006年7月13日发售 SCE 5040日元	154816套
97	PSP	怪物猎人P	2006年8月3日发售 CAPCOM 3129日元	154187套
98	PS2	.hack//G.U.Vol.2 再诞	2006年9月28日发售 BANDAI NAMCO 7140日元	153851套
99	PSP	实况力量棒球P	2006年4月1日发售 KONAMI 5229日元	150431套
100	PS2	魔界战记2	2006年2月23日发售 日本一 7140日元	150428套



CHECK！2007年，更多的精彩……



相信即便我们把2006年称为"NDS年"也一点都不为过，无论是从硬件销量统计还是这次的06年度日本市场游戏销量TOP100来看，都充分证明了这一点。销量前十名的软件中有8款是NDS游戏，前100名的软件中有37款是NDS游戏，可以说NDS游戏才是06年度软件的当家花旦。根据我们的统计，前100名的游戏总销量为3200万份左右，而2006年全年的各平台游戏总销量为77161000份左右，这个数字也创下了近几年来日本游戏销量的新记录。日本游戏市场之所以能够一举扭转前几年的颓势，而之所以能够有如今的成绩，这是与任天堂大力拓展游戏用户群的功劳密不可分的。在去年一年里，任天堂社长岩田聪说得最多的一句话就是"任天堂将要通过全新的游戏方式和理念让更多的人都能体会到游戏的乐趣"，任天堂也确实做到了这一点！

如今已经是2007年了，今年期待度最高的游戏非NDS的《勇者斗恶龙9・星空的守护者》莫属，拥有"日本国民RPG"桂冠的DQ时隔将近十年之后再度回归任天堂的怀抱，而且从家用机转战掌机，游戏类型更是破天荒的从传统RPG改为可联网的ARPG，这些都足以让玩家们翘首以待。而去年年底PS3以及Wii的正式发售，也标志着新一轮主机大战正式拉开了帷幕，更多的好戏即将在2007年的游戏业界上演！

过去3年游戏总销量		
年份	总销量	发售游戏款数
2004年	约5609万份	1019款
2005年	约5543万份	1077款
2006年	约7716万份	1240款

2007年的游戏业界大求证
从猜想到现实

随着次世代主机纷纷到来之后，游戏业界可供讨论的话题似乎一下子变得平淡了许多。其实不然，经过了一个新旧时代的更替之后，游戏界依然有着很多值得我们期待的东西。例如诸多知名大作的开发制作情况、次世代主机的发展前景以及整个业界的走向趋势等等，这些都是接下来值得我们谈论的东西。以下我们便选取了一些2007年值得我们共同探讨的话题，希望读者们也能和我们一起投入到新一年的憧憬当中。

□文/小沛、猴子



CASE 01 有关《最终幻想战略版 狮子战争》移植状况的调查推测

今年，"最终幻想战略版"迎来了10周岁的生日。PSP平台的最终幻想战略版并不是简单的移植，而是加入了很多新要素。如果是最终幻想的FANS，大家很容易就能看出这个新职业就是会让人冷笑的"洋葱剑士"。另外，作为创新作品，还准备了大量不会扰乱故事主线的候补剧本，以及新的剧情。

编辑者的证言

经过了10年，《最终幻想战略版》终于在PSP上推出了。再现吉田明彦画中的世界，还有新影像新职业等无数新要素。今后还会推出以伊巴里斯为舞台的"伊巴里斯同盟"作品集，大家一起期待吧。



←本作中新加入了最终幻想12中的空贼。

CASE 02 FF7魅力的最后延续，关于《最终幻想VII 核心危机》

《最终幻想VII》有绝对高的人气，所以才可以跳出原来的故事框架，接连推出续篇和被称为"限定版"的外传类作品。《最终幻想 核心危机》是一款专为PSP推出的动作RPG作品，本作以本篇的7年前为舞台，算是《最终幻想7》的一个前传吧。游戏主人公萨克斯在别的作品中也曾登场过，虽然在正统作品中担任配角，但本作却绝对是重要人物。故事描述了他作为士兵经历辉煌之后被驱逐，并最终迎来了人生的最后时刻，是与本篇紧密相联的故事，也可能会是引发出以后诸多故事的关键起源，相信玩家们也一定很想弄清萨克斯成为主人公后一系列谜一样的相关人物关系吧。本作现在已经开发了65%，而现在开放下载的"MONOTONE"中记录着与《FF AgitoXIII》有关的内容，有兴趣的玩家一定要试玩一下。



编辑者的证言

现在掌机的地位越来越高了，如此重要的大作居然也会在PSP上推出，其实自从《勇者斗恶龙9》之后我们也就习惯了。本作的故事和正统的FF7有着紧密的联系，喜欢原作的玩家一定会非常期待这个游戏的。

CASE 03 重新制作的诚意，关于《王国之心2 最终混合版》的全新展现

编辑者的证言

这回两个版本同捆发售，是不可多得的作品，一定会让大家享受到长久的乐趣。特别是其中也会收录"RIKU篇"，也就是游戏实际包含了三个版本。全部都经过了最新的制作，我们马上就可以玩到了！

以迪斯尼的伙伴们和主人公索拉为主角的动作RPG游戏《王国之心II》，在被加入新的要素之后作为"最终混合版"得到了新生，和GBA上《王国之心 记忆之链》的复刻版整合成为一套作品的"最终混合版"预定在春季发售。据野村哲也先生说，现在有很多系列的计划都在进行中，2008年将有大的动向，说不定续作也即将要公开了。

CASE 04 Wii的顶级动作游戏，关于《末路英雄》的制作内容报告

编辑者的证言

本作的主人公其实就是游戏界的张东建，精力充沛的须田。开发人员现在正在加紧开发这款Wii上面最刺激的游戏，每天都在更新资料，预备为玩家奉上年末猛料。本作简直就是太具有吸引力了。

本作的主人公在全美杀手中是排名在第11位的大人物。试想一下，玩家用Wii的手柄来控制主人公手中的光剑，赌上自己的性命与敌人战斗是一种怎样的气势！本作的内容很宏大，刚刚发布的时候便受到了业界相当高的瞩目。与此基本同类的《赤钢》毁誉参半，那么这款作品要如何超越前辈而获得全球玩家的认同呢？

CASE 05 次世代的秘密潜入计划，《合金装备4 爱国者之铳》的制作报告

万众期待的作品往往都要让我们等待得稍微久一点，不过本作已经明确表示要在2007年内发售了，广大玩家是不是很兴奋呢？正如小岛曾描述的那样，本作将以高超的娱乐性和"隐藏在敌人中间"的独特动作性而建立起自己的坚实地位。本作在公布之初，其精美的影像就吸引住了所有人的目光。不过根据小岛个人的言论，他对画面这类的东西倒不是非常在意，关键在于游戏本身是否有足够的吸引力，这也就是为什么他之前会对Wii大加赞赏。不过关于即将在全世界发售的本作，相信不只是我们，就连小岛秀夫也会非常激动。



编辑者的证言

据小岛秀夫之前表示，自从完成了《合金装备 掌上行动》的工作之后。在2007年就专心从事《合金装备4 爱国者之铳》的开发工作了。现在他们正准备开始拍摄影像，纪念合金装备的20周年诞辰。

CASE 06 游戏界的《圣经》，关于《失落的奥德赛》的开发报告

本作是Xbox360上一个值得期待的RPG大作。以坂口博信为核心的一大批一流制作者，一起讲述了一个背负着千年宿命的男人的故事。游戏的背景是基于魔法力量的神秘工业革命时期。男主角名字叫做Kaim，跟《圣经》中的"该隐"有关系。女主角则叫Seth，在《圣经》中是亚当和夏娃的第三个孩子，两人都已活了一千年之久。Kaim有着皇族血统，能够吸收周围人的能力和技巧。这与《圣经》中该隐也是背负诅咒，并学会了吸食人血的方法有些类似。

编辑者的证言

这款游戏的世界观一定会非常耐人寻味，需要大家仔细去体会。再加上井上雄彦负责人设，其画面风格的冲击力也值得期待。目前游戏开发的过程很顺利，制作者正在调试虚幻3引擎制作的影像。



←坂口博信会创造出游戏界的新史诗吗？

游戏界第一FPS类大作《光环3》重磅出击！

作为Xbox360上最具有号召力的名字，《光环3》已经成为在全球集万般期待于一身的超级动作射击游戏。也是微软赖以与索尼诸多大作 对抗的利器之一。目前该作的开发进度已经进入了"β测试"阶段，离最后发售只有一步之遥了。这次测试是面向全世界展开的，测试的主要目的就是网络对战。除此之外，官方还打算在春季公开新的游戏情报，也为玩家准备了很多惊喜。相信今年一定会成为光环FANS最快乐的一年，这也是微软稳固市场的关键。自从HALO大名传于世界，这个系列已经成为新时代射击游戏的代名词之一了。



CASE 07 掌机上最华丽的乐章！关于《A.S.H》的开发报告

这是坂口博信亲自操刀的第一部模拟类型的RPG掌机作品。该作讲述了由于突然出现的炎之魔物而失去了国家的公主阿里纱，和从灰烬中复苏的伙伴们一起战斗的故事。这款游戏宣布开发已经是一年多前的事了，但现在依然没有和大家见面。相信看过当时公布画面的玩家一定会非常期待，因为虽然是NDS平台的作品，但画面效果却打败了所有的NDS游戏。甚至有传言称这款游戏将会突破NDS卡带容量的上限。



编辑者的证言

本作音乐和影像的部分已经决定了。RPG和战略要素各占一半，还有一些不可思议的风格在里面。像养成、角色编辑以及流程等都已经进入正轨，为了早日呈现给大家，开发小组现在正忙于最后的收尾阶段。

CASE 08 潇洒挥杆于广阔的蓝天绿草之间，关于《大众高尔夫5》的报告

现如今超高人气的高尔夫游戏系列因为Wii的最新作《Wii Sports》而在游戏界又掀起了一股风潮。作为PS系最为知名的"大众高尔夫"系列自然也不会甘落人后，最新作的名称虽然现在还没有公开，但因为是登陆在PS3上的作品，所以诸如画面以及游戏效果等方面都会有大幅提升。至于系统现在还是个谜，不知道开发小组会有什么新招。

编辑者的证言

今年的"10周年纪念"实在是太多了，大众高尔夫系列也是其中之一。为了在最好的时期推出最好的作品，工作人员都在一起努力。PS3上现在的好作品不多，这些大作的开发进度也会抓紧时间迎头赶上。

CASE 09 仿真类赛车游戏的尖端巨作！关于《GT赛车5》的报告

2007年是GT赛车10周年纪念。去年的圣诞节在PS3上开始下载的《GT赛车HD概念版》，应该可以说是拉开了次世代GT赛车大幕的作品。在今年这个值得纪念的年头里，官方虽然还没决定是否公布《GT5》的消息，但是如果不做点什么的话就太可惜了。关于画面，《GT赛车HD概念版》已经展示出了次世代的水平，《GT5》无疑会更加优秀。至于联机对战方面，《GT赛车HD概念版》的实验无疑是非常成功的，而未来的《GT5》基本也会照搬这个模式，并会在速度上再度进行改进。今年的GT一定会令喜欢竞速的玩家倍感兴奋的，这一点毋庸置疑。



编辑者的证言

还没从免费下载的《GT赛车HD概念版》的兴奋中走出来，制作人山内先生就已经迫不及待地开始了新的工作。《GT5》在今年肯定会有各种新的动向，终归GT赛车系列已经走过了10个年头，纪念一下总是应该的。

CASE 10 次世代卡牌游戏的实体化作品，关于《审判之眼》的报告

《审判之眼》是一款新型态的卡牌对战游戏，对战双方的玩家将于3乘3的九宫格盘面上，从100种以上的卡片中选择30张组成牌组来进行对抗，先占领其中5格的地盘就算获得胜利。九宫格盘面上的区块将会具备火、水、地、土与机会5种属性，生克变化会影响玩家所召唤出来的角色强度。一般卡牌对战游戏通常都是利用完全虚拟的卡片来进行游戏，缺乏实体感，不过《审判之眼》则是通过EyeToy来辨识盘面上所摆设的卡牌，并将实体卡牌的影像与3D的游戏角色结合在一起。这样的设计，在新颖程度上无疑打败了目前所有家用机上的卡片游戏，算得上是真正的次世代作品。





←这样新奇的游戏方式马上就会成为现实了。

编辑者的证言

因PS3的强大机能，使得革命性的游戏方式成为可能。这是无法用语言形容的，只有各位玩家亲自体验了才能感觉到。不过现在PS3专用的EyeToy还没有发布，难道还要用PS2的EyeToy来进行游戏吗？

CASE 11 CAPCOM看家大作的掌机移植版，关于《怪物猎人便携版2》的报告

《怪物猎人P 2》是以PS2版《怪物猎人2》为蓝本开发制作的游戏，在《怪物猎人2》的基础上对应PSP的按键进行了操作上的简化并且加入了连线对战功能。从目前公布的游戏信息来看，本作并不是单纯的PS2复刻版，而是加入了不少强化的东西和新的系统。众多在《怪物猎人2》中登场的角色在《怪物猎人P 2》中也同样不会缺席。《怪物猎人P2》作为一款热卖作品的续作，绝对没有理由在游戏内容上进行削减。《怪物猎人P》曾经创下了PSP游戏销量的纪录，本次《怪物猎人P2》的表现也让人十分期待。据官方发布的消息说，该作首批出货的40万套在发售前一个多月就已经被预订完了，许多该作的FANS只能等待下一次的铺货了。除了游戏之外，CAPCOM还公布将与《怪物猎人P 2》同步发售PSP主机同捆限定版，价格为27300日元，并且仅限量发售22222个，以纪念这个掌机上的第二款作品。





→这套配件对于fans来说是很具有杀伤力的。

编辑者的证言

现在距离《怪物猎人P 2》的发售只剩下半个月了。制作部分已经结束，估计连测试也进入了尾声。CAPCOM肯定已经迫不及待地想让大家来玩这款游戏，而这款作品的素质也确实值得大家期待。

《任天堂明星大乱斗X》报告 Wii的格斗盛宴

这个系列绝对是格斗类中的大作，并且以往的两代作品口碑也算不错，该系列在乱斗类型的游戏里也算是鼻祖了，其供多人同乐的优势更是其他格斗游戏无法取代。这款Wii平台的新作因为是次世代作品，并且登场的游戏人物也超越了任天堂公司的限制，因而受到了更高的关注。不过任天堂目前还没有对这款游戏进行更细致地说明，仅在2006东京游戏展上，制作人樱井先生说："现在我们正在从事最朴实的作业"。难道说，这就是开发顺利的证据吗？虽然官方的消息不怎么明确，但我们可以确定的是，目前Wii的游戏数量不多，这款作品的发售时间肯定不允许拖后，我们就耐心等待它发售的好消息吧。



←马大叔携手皮卡丘，这样的情景在《任天堂全明星大乱斗》中早就不是什么新鲜的事了。Wii版的大乱斗将更加精彩，这一游戏为任天堂创造的商业利润是有目共睹的。

CASE 12 PS3初期最为劲爆的动作游戏，关于《恶魔猎人4》的报告

预定于PS3上推出的《恶魔猎人4》由小林裕幸担任制作人，伊津野英昭担任监督。游戏的时代背景设定在1代与2代之间，游戏舞台是位于欧洲大陆沿岸地区的要塞都市Fortuna，该地信奉恶魔战士斯巴达（但丁之父）为神、并以武



力来排除世界上其它恶魔的神秘教派"魔剑教团"。游戏主角由隶属于"教团骑士"的年轻骑士Nero担任，造型与但丁非常类似，虽然实力强劲，但个性偏激不群。而系列作的灵魂人物但丁，在游戏中则是以虐杀魔剑教团成员的敌对方角色出现的，与主人公将展开激烈的交锋。Nero除了配备大剑与手枪之外，右腕还寄宿有恶魔之力，因此除了传统的攻击之外，还可以使用"恶魔之右腕"来擒拿远距离的敌人，让战斗更为多样化。本作还没有公布具体发售日期，但动向越来越明朗，估计2007年会有些许眉目。

编辑者的证言

《恶魔猎人4》今年将会有大量情报告诉大家，关于Nero的恶魔右腕也还有没介绍的内容，其他的人物以及主角的介绍会越来越多。当然也请大家期待但丁的情报，预计在春季CAPCOM就会向大家公布这些消息。



←Nero在本作中是与但丁为敌的，为什么呢？

CASE 13 怪物猎人的英雄成长之路，关于《怪物猎人3》的报告

尽管《怪物猎人2》发售已经有一年，但相信很多玩家还在《怪物猎人2》的世界中畅游，此次PS3上的新作自然要大大超过前面的作品。怪物猎人系列追求的是让玩家战胜比自己强大数倍的怪物后获得的满足感，而《怪物猎人3》由于是面向PS3，所以在画面效果上将给玩家们带来更强力的冲击，游戏自由度也会有大幅进化。

编辑者的证言

去年虽然发表了《怪物猎人3》这个游戏，但是其他情报什么也没有公布，因过度期待而变得焦躁的玩家应该有不少吧。不过官方透露的消息是开发进行很顺利，今年即便不发售，也必定会有很多消息公开。

CASE 14 NDS原创系列作品首次现身，关于《逆转裁判4》的报告

编辑者的证言

本作已经开发完成了，据试玩人员说，该作的流程很长。CAPCOM还请到日本知名律师丸山和也担任游戏的制作顾问，以专业的身份来提供意见。虽然本作的主角换成了陌生的面孔，但其他一切都是非常熟悉的。

《逆转裁判4》的故事为《逆转裁判3》的7年后，主人公由成步堂龙一换成了初出茅庐的热血新手律师王泥喜法介，女主角则是位能施展神奇魔术的神秘魔术师美贯，其余玩家所熟悉的角色也会在游戏中一一登场，游戏系统也继承了系列传统。本作是首款NDS的原创作品，因此将充分发挥双屏与触摸等功能。

CASE 15 PS2末期的角色扮演大作补完，关于《女神异闻录3节日》的报告

《女神异闻录3 节日》是《女神异闻录3》的加强版，在原作的基础上增加多个新要素及新系统，并追加了游戏时间超过30小时的全新故事"后日谈"。游戏预定于2007年4月19日发售，售价未定。该作将分为两个版本发售，一个是"附加版"、一个是"普通版"。附加版的价格比较便宜，但进入游戏需要原作《女神异闻录3》的游戏盘来引导；而"普通版"则无需引导直接可以进入





←有不少PS2游戏都推出了资料篇，看来原创已经没有利润了。

游戏。"后日谈"是接续在《女神异闻录3》正篇游戏通关后的故事，描写所有的战斗终结后，发生在私立月光馆学院的特别课外活动部成员之间的剧情，是FANS们希望看到的作品。

编辑者的证言

《女神异闻录3节日》因为是前作的加强，因此开发非常顺利。这两个版本的游戏内容完全相同，对于拥有《女神异闻录3》的玩家来说，当然购买需要《女神异闻录3》引导的"附加版"比较合算。

CASE 16 林克在NDS上续写自己的传奇，关于《赛尔达传说 幻影沙漏》的报告

任天堂社长岩田聪早在GDC2006的主题演说中，便正式发表了当时传闻已久的NDS《赛尔达传说》的新作《赛尔达传说 幻影沙漏》，并在会上播放了一段游戏视频，但在这之后的很长一段时间都没有再发布进一步的消息。《赛尔达传说》系列作制作人青沼英二曾于2004年的专访中，透露过NDS版《赛尔达传说》新作正在开发中的消息，并表示该作将具备多样化的游戏方式以及双



←赛尔达传说难道也要依靠掌机来赚取人气吗？

屏的丰富互动等特色。之后，也就是GDC2006中，岩田聪果然正式公布了这款NDS版新作《赛尔达传说幻影沙漏》，并且同样由青沼英二领军制作，可见这款游戏的开发时间花费了多久！本作采用与NGC版《赛尔达传说 风之韵》相同的Q版造型与卡通渲染风格着色法，并支持触控方式操作，原本传说是预定在



2006年内推出，不过现在却依然不能确定。现在这一系列的人气似乎有下降的趋势，Wii的《赛尔达传说 黎明公主》尽管也达到了全球百万的销量，然而口碑已经大不如前。不知道这款掌机上的作品是否能够挽回失去的颜面呢？起码从现在公开的画面来看，这款作品还是比较吸引人的。

编辑者的证言

本作是在"风之韵"事件的数月后发生的故事，但自从确认了游戏的开发计划之后，就没有别的消息了。有媒体几次向任天堂方面确认，但都没有任何相关的回答，看来任天堂还想多保留一份神秘感。

任天堂时代即将重新归来？主机硬件性能全面分析

2006年，Nintendo DS以及改进机种DS Lite横扫东西方游戏市场，成为当年游戏界无可非议的大赢家。而年底Wii的发售以及软硬件产品的热销势头又出乎人们的预料，在短短的不到2个月的时间内成为最受欢迎的新主机。很多人由此推断，2007年仍然是任天堂主机领跑的一年。在这一年内，随着DS Lite与Wii主机价格的下降，国内市场的主机市场中这两大机型的份额也将达到相当的比例。作为游戏机生产的老厂，任天堂经过一年多的调整和扩展市场，现在摆出一副收复失地、重整河山的劲头。而它们的走向，也是我们关注的话题。最近还有什么热门的话题呢？



←DS Lite发售已近一年，从一开始就处于供不应求的局面，现在依然抢手。在已经推出的诸多颜色中，黑色是最酷的。

CASE 17 DS周边产品与各种配件 今后还将更加贴近生活？

2006年发售的NDS用的周边器材有5个。其中值得一提的是可以将NDS固定在冰箱等地方的“磁力吸附架”，另外常见的还有座充、保护包等周边。现在预定推出的周边器材只有面向掌机终端的节目接收器。叫做“DS节目播放接收器”。但是今后搭载与生活有紧密关系的GPS，或是乘车用的IC卡功能的周边器材会不会也要推出呢？像磁力吸附架这样的与生活紧密相联的NDS周边器材今后会越来越多吧。毕竟DS是2006年销量最辉煌、在新的一年中最被世人看好的主机，所以在它上面多推出一些周边，无论有没有实用价值，商业价值是少不了的。



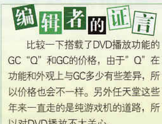
编辑者的证言

DS在日本和海外的销售情况在2006年显示出先声夺人的势头，所以针对这一主机的周边配件的数量和种类也急剧增加。如果把非官方产品也算上的话，那么我们几乎要沉没在DS周边的海洋中了。

CASE 18 有DVD播放功能的Wii推出？这种传闻的真实性到底有多少？

这是Wii发售不久前传出的惊人消息。正如日本一些杂志的调查所言，是真的。发售的时间定在2007年下半年，价格以及外形等一切都还未定。在Wii还在用代用名“Revolution”的时候，就曾发表过要搭载周边来播放DVD的消息。从这点来看，推出能够播放DVD的Wii是理所当然的，连NGC都可以推出播放DVD的版本，Wii为什么不能呢？

另外一方面，DVD播放机能在新一代主机里早就算不上什么新鲜的东西了，就像PS时代的主机都能播放音频CD一样，何况Wii使用的就是一般的DVD ROM，所以播放DVD并不是什么难事。



→今后我们可以在Wii上看到最终幻想的DVD。

编辑者的证言

比较一下搭载了DVD播放功能的GC“Q”和GC的价格，由于”Q”在功能和外观上与GC多少有些差异，所以价格也会不一样。另外任天堂这些年来一直走的是纯游戏机的道路，所以对DVD播放不大关心。

CASE 19 万众瞩目的Wii怪物级软件《健康锻炼》（假定名）

NDS发售的时候，大家都很期待运用了触摸屏的游戏，其中和小狗一起生活的《任天狗》，可以说就是这种游戏的样本。而像《锻炼大脑的DS训练》那样的可以活动身体的软件《健康锻炼》（假定名）也准备在今后几个月的时间内推出。但现在为止还无法想象游戏与健康能有怎样的联系，这到底是什么样的游戏呢？



编辑者的证言

如果说《锻炼大脑的DS训练》只是针对玩家的脑力来进行游戏的话，那么《健康锻炼》将改变以往玩家沉迷于游戏而影响身体的局面。把身体锻炼与游戏结合起来，在以往的游戏史上是不常见的。

CASE 20 关于Wii扩充控制器的情报 追加更多功能游戏从此不同

Wii的遥控器手柄下部有可以插入扩充周边的接口。虽然现在发售了双截棍手柄和Classcal手柄，但是今后应该还会推出新的扩充控制器吧。顺便说一下，在之前的发布会上虽然展出了枪型的扩充控制器“Zapper”，但是还没有预定要发售。另外，还有和《GT Prosessors》同捆发售的方向盘附件，但这并不是扩充控制器。

虽然Wii上面有4个NGC手柄的接口，但是只能够用来玩GC的游戏。如果要玩经典游戏（虚拟主机）和其他使用普通手柄操作的游戏的话，那就需要使用传统型手柄（Classical Controller），毕竟双截棍这样的扩充控制器在玩传统游戏的时候还是有很多局限的。另外遥控器手柄已经有同捆发售的版本（与《第一次的Wii》一起发售），售价为4800日元，相当实惠。今后推出的控制器有可能能很好的对应传统游戏，但也可能推出垫子（跳舞毯？）一类的新模式控制器来对应《健康锻炼》这样的游戏。此外，如果有像《太鼓之达人》这样的移植作品在Wii上推出，也会有“タダコン”这样专用的控制器的。总的来说，每当新类型游戏发售的时候，就会有新的控制器。



←Wii Channel现在提供各种服务，已经比较完备。

编辑者的证言

游戏机的控制器经过这么多年发展，在经过若干次修改之后，目前成型的样子已经能够对应大多数游戏了。但是Wii的游戏概念与传统游戏不一样，所以它的控制器自然有革命性，不能跟其他手柄同日而语。

CASE 21 Wii的新频道暨网络服务功能 年内将有更多改观和发展余地

Wii除了玩游戏以外，还有收看天气预报，浏览数码照片的功能。还有可以下载购买经典名作的怀旧频道，购买了的软件就会成为这个频道的内容。既然这些频道都可以在WII的“购物频道”中购买和追加，那么通过系统升级来追加内容也是有可能的。从前些日子公布“互联网频道”之后，从1月27日开始，Wii新闻频道就要正式运行了。今后其他频道的服务运作会怎样呢？作为预定的服务，Wii的互联网频道从3月开始正式展开服务。虽然到6月为止都是免费的，但是之后就需要支付500点的“Wii点数”。

从这些情况看来，玩家们买了Wii之后，如果想实现更多的游戏功能的话，就必须付出更多的金钱才行，尤其在虚拟主机的ROM方面。任天堂从一开始就没打算赔本赚吆喝，在Wii得到普及之后，它的消费群体将在未来支出更多的金额以满足娱乐和生活其他方面的需要。这种“一次投资，终身缴费”的娱乐概念，在以前是不多见的。这样看来，Wii如果能够确定在日本的地位，那就有可能在很长一段时间内成为任天堂的摇钱树。

编辑者的证言

关于其他的频道还没有确定。WII的用户对于可以制作自己容貌的“Mii”频道有着很高的评价，正在要求增加脸型的类型。今后，像这样的类型追加或是对已有频道进行修正也是有可能的。



↑Wii的传统手柄在玩以前的老游戏的时候比较顺手，适合怀旧玩家。

XBOX360与PS3不甘落后 竞争者的挑战

尽管市场的先机已经被任天堂占据，但是已经在次世代大海中孤独航行了一年的XBOX360与号称机能最强的PS3是不会停住自己脚步的。而且PSP作为流行时尚，在电子产品中已经有了很高的声誉，在国内，80代之后的年轻人的生活消费里想买的物品中，PSP处于第五位，在国外就更不用说了。不过SCE想要继续以前的辉煌的话，就必须确保PS3和PSP两者之一能够取得商业成功。不管怎么说，现在都已经2007年了，总不能只靠着PS2吃商业的老本吧?相比之下XBOX360仍然在海外保持人气，在HALO3发售之前，已经有许多作品让玩家们感动得热血沸腾了。



←XBOX360在日本的宣传力度一直很大，但是受到的关注始终不够多。难道这是日本人地方保护主义思想作祟的缘故？

CASE 22 PS3展开新的网络服务 各种后续活动即将展开

PS3已经展开了各种各样的网络服务。除了电影与音乐的下载，对应PS3的服务内容，今后会怎么样呢？关于PS3的今后的网络服务，索尼日本公司的宣传部是这么说的："今后我们会通过系统升级来增强机能，让大家更进一步地体验PS3的乐趣。此外，关于PS3游戏软件的下载内容虽然还没确定，但是已经开始着手了。"

编辑者的证言

目前PS3仍然没有显露出明显的优势。作为机能最强的主机，它的网络功能应该是最有拓展性的。现在PS3采取的强制升级的方法，主要还是想杜绝盗版的出现（实际上现在要盗的话还没多大利润）。

CASE 23 探寻更加活用PSP机能的周边 便携游戏主机与生活更加贴近

2006年PSP发售了可以拍照的数码摄像头和GPS接收器。除此之外，还和Samantha Thavasa合作制造了PSP的便携袋。以此展开了全面的周边发售工作。不只是游戏，动画和互联网浏览等工作也开始了。今后还会推出什么样的周边呢？SCE方面说："虽然还没有确定具体时间，但是为了让大家能够更加享受快乐，我们正在开发许多实用而且很有意思的产品。"



←PSP的周边设备是许多玩家们关心的。

编辑者的证言

PSP的功能目前已经有很多，除了玩PSP游戏、听音乐、看电影之外，新增的PS模拟器功能亦给玩家们提供了体会许多优秀游戏的机会。至少在国内，买PSP的玩家群从年龄到职业的跨度是很大的。

CASE 24 XBOX Live高清电影下载 以及机能扩充方面的情报

作为XBOX用户相互交流工具的XBOX Live现在可以下载新游戏的试玩版。现在在美国展开的电影下载功能以及今后的机能扩充将会怎样？Microsoft的回答是："我们打算在2007年继续大规模的进行系统升级。在美国大受欢迎的电影下载服务目前还没有打算在日本展开。"实际上，由于日本方面的版权观念依然比较保守，所以在付费下载方面走得没有美国那么快。但是以后随着业务的增加，日本的XBOX360玩家在Live上下载影视资料也将成为可能。随着无载体的各种资料逐渐被人们接受，以后网络上有版权的收费下载在发达国家会更加普及。



↑在XBOX360的影音服务网站上也可以下载到最新的《皇家赌场》吗?

编辑者的证言

至少在版权意识比较深入的地方，下载服务需要收费，是理所当然的。但是，网络下载的版权费用到底应该是多少，是一个值得探讨的问题。如果说这个价格还是太高的话，那么还不如去买DVD划算一点。

CASE 25 追击Xbox周边器材发售 今年是否有更多惊喜出现

在2006年，XBOX360发售了新周边HD DVD光驱。主机已经发售了一年，虽然感觉已经很完善了，今后是否会继续发售新的周边呢？我们进行了调查。根据微软相关人员透露，Xbox360的无线方向盘还没有发售，目前他们打算在适合的时候推出。除此之外，还有很多预定推出的产品。就现在的情况来看，XBOX360的新型机器（带有HDMI端）的消息虽然在网上已经是人们熟知的了，但是微软官方始终没有证实这一点，不过亦未曾否认。去年秋季微软推出的升级补丁已经支持1080p的显示，用分量和VGA已经可以支持（看电影的话分量只支持到1080i），所以推出新机型没有特别大的必要。



←XBOX的方向盘，不知道360能不能用。

编辑者的证言

目前针对XBOX360的非官方周边也有很多，最近比较引人注目的是改善机内温度的水冷装置。在国内也有不少商家提供为主机改装水冷的服务，据说可以降低"三红"等恶性故障的出现。

CASE 26 XBOX360硬盘已被破解? 玩家DIY新时代将到来!

TheSpecialist(Xbox 360光驱固件破解者之一)放出了一款新工具Hddhacker v0.5B，可以让玩家在Xbox 360上使用自行购买的SATA硬盘，从原装Xbox 360硬盘上拷贝7个扇区的内容到西数硬盘(使用hex workshop之类的工具)。然后进入纯DOS模式(不能使用Windows下的DOS窗口)并运行Hddhacker按照屏幕提示进行操作，最后经系统提示成功之后就可以使用了。Hddhacker破解后的硬盘可以被Xbox 360接受。



编辑者的证言

目前这个软件仍然在不断的改进中，到时候会更加完善的。有自我动手能力的人可以只购买简装版的XBOX360主机，然后自行改装以达到最好的效果。今后游戏机的硬件会向更开放的方向发展。

CASE 27 关于Xbox360的开发工具 XNA Game Studio的情况

XNA Game Studio Express，是一种面向XBOX360或者 Windows XP的优化开发环境的工具。有了这个，人们除了可以在360上玩自己开发的游戏，还可以加入"XNA开发者俱乐部"与大家共享彼此的作品。大家在分享与交流游戏制作的经验之后，可以促进开发技术的进步，还为更多玩家自制优秀作品的诞生创造了机会。

编辑者的证言

XBOX360目前已经发展为比较成熟的次世代主机。除了三红等硬伤之外，目前还算是基本完美。360周边的跟进速度很快。毕竟微软最擅长的工作，就是打补丁和改善现有产品的品质。

新的一年中还有什么会发生？07年业内大事与名人预言

在新的一年里，要发生的事情太多了。且不谈国际局势股市行情金融风暴什么的，只说说游戏界的东西，许多玩家们心中都在期待着不同的事情。从总体上看，三大主机都已经发售，所以这一年里机器的价格应该会有所下降，软件阵容会更加丰富。任天堂所倡导的新游戏理念将继续得到贯彻并且被更多人接受，但是习惯传统游戏方式的玩家们也不愁没有东西玩。而且从年初TAITO继续推出怀旧合集的情况来看，游戏界的冷饭风潮依然处于方兴未艾的样子，尤其是右边图片中游戏的制作公司最近很活跃（笑）。另外我们还转载了日本易学大师对今年游戏界的预测（见右下），仅供参考。



←KONAMI一直致力于各种游戏的开发，不过《宇宙巡航机》这样的游戏却不多见。

CASE 28 名作纪念热潮继续升温 众多游戏年满20周岁

1987年发售的名作有很多，到今年迎来了20周年"成人礼"的游戏有6部。这些游戏有：街霸（从1代算起）、最终幻想、合金装备（从MSX版算起）、梦幻之星、女神转生和洛克人等系列。它们不愧是持续了20年的系列大作，名字已经深入人心。这其中有的游戏已经预定要开周年纪念会。另外，次世代主机的网络服务的开始，以及倍受关注的经典游戏下载服务都是使2007市场升温的因素。



编辑者的证言

由于1986—1987年是任天堂主机最辉煌的时期，所以这些系列大部分来自FC主机，另外的零散见诸ARC、MSX、SMS等机种上。以前玩过这些游戏的人们，在看到这些纪念活动的时候，还是很激动的。

CASE 29 BANDAI NAMCO与SCE合资研究硬件处理器功能开发工作？

日前，BANDAI NAMCO GAMES与SCE于1月24日发表消息，将共同设立合资公司CELLIUS，专门从事各种活用Cell Broadband Engine（Cell/B.E.）微处理器的新的娱乐设备的创作。Cell/B.E.是由SCE、东芝与IBM共同研发的高效能多核心微处理器，以IBM的PowerPC微处理器为基础，具备独特的非对称多核心设计、庞大的频宽与处理效能，目前主要应用于PS3主机上。本次NBGI与SCE合作设立的合资公司CELLIUS的主要目标是融合NBGI与SCE各自的开发技术与构思，从事互动娱乐开发以及相关产品的生产及销售。在双方合资的比例方面，BANDAI NAMCO GAMES的股份占51%，SCE的股份占49%。



←这就是传说中可以「模拟地球」的Cell芯片。

编辑者的证言

目前这个消息虽然得到证实，但是并没有任何情报说到与之有关的PS3软硬件的制作计划。这个公司要想在将来有所作为，就必须有更多的投入才行。不然的话，这里只会成为另外一个安放闲置人员的地方。

CASE 30 无双家族还会继续扩大？光荣作品系列化推进中！

编辑者的证言

根据最新的情报，本作的名称定为《无双远吕志》。其中"远吕志"就是OROCHI，大蛇的意思。游戏汇集了《三国无双》与《战国无双》的人物，在PS2上展开一场大乱斗，又是一锅冷饭。

除了PS3上的《高达无双》之外，最近光荣又在日本的游戏杂志上登载了一则PS2游戏的广告，标题是"你所不知道的无双，今年春天即将降临"。广告上只说这个游戏的平台是PS2主机，然而并没有更多详细的情报。我们在广告画面上只看到了一只镰刀，上面装饰着盘曲的蛇状物。至于游戏的其他方面，则没有任何消息。

CASE 31 新一年各主机的广告大战将与机器贩卖战一样热烈

Wii正在好评发售。体感系游戏的广告很容易就能懂。随着平面媒体的潮流越来越强，对网络媒体的诱惑也越来越大。虽然现在很容易就能在网上搜索到电视广告，但是能够吸引人注意的还是不多。不只是PV影像的下载，活用表现力丰富的光影技术创造出真实的游戏场景也是大势所趋。另外我想情报发布会和先行体验会也会越来越多的。一些公认的团体的情报也会越来越受到重视。像You Tube一类的动画投稿活动和互惠广告也会增加。随着家用机和掌机与网络的连接越来越紧密，体验版也会加速到达玩家手中。另外，随着游戏的附加下载内容越来越多，广告也可能在游戏中得到发展。虽然现在开发工具和变现手法越来越多样化，但不能就此满足。作出真正贴近玩家的作品才是根本所在。现在的广告可以说是五花八门，光怪陆离，无论你在生活的哪个时候都有可能遇到。游戏的广告也不算什么新鲜的事情了。日本、美国的厂商在广告上投入都是很下血本的，一些大作的宣传费用在游戏制作成本里占据的比例是很大的。在今后的市场中，将有更多广告给人们留下深刻印象。

编辑者的证言

广告，作为将产品向群众"广而告之"的手段，是所有的厂家都要重视的。所以这些年来游戏广告一直在翻新花样，很多都给玩家留下不错的印象（如逆转裁判的法庭广告）。今后这样的广告再多一些吧。



CASE 32 日本易学名家福田有宵先生对今年业界走势的总体预言

走势不错的公司是名字缩写为K、A、N的公司，以及自己出品音乐之类的游戏的公司，还有从3年前开始成功的公司。出品恋爱系列的公司也不错，能够成为主力军的有3～4家。名字缩写为S、O、N的公司有着合作上的发展，以上所说的可能是分公司或技术支持公司。可以从母公司中脱离出来自我发展。生产同一系列的厂商有可能合作结盟。3是一个关键的数字。比较活跃的制作人是猪年出生的人。

编辑者的证言

至于这个……占卜有时候也很灵的，虽然福田先生的话说得有点模棱两可，但是他所说走势好的以"N"开头的公司，应该就是Nintendo吧……（笑）另外今年是猪年，所以赶上本命年的制作人可能会有好运气。



←福田有宵先生是研究《易经》的大师，专门为人占卜吉运。



↑福田先生的网站"恋易"为人们讲解易学和人生的哲理。《易经》是中国古代哲学与占卜的巨著，在日本也有很多人研究。



在很多玩家心中，总是有意无意地把"家用机"和"网络游戏"两个概念互相对立起来。实际上，游戏网络化已成为一股不可逆转的时代潮流，不但在PC平台上，在家用机领域同样也是如此。今天就让我们来回顾一下家用机网络化的进程，借此来展望它的未来吧。 □文/CTU Macro





PART 1 SFC卫星系统 悲壮的烈士

在很多玩家的心目中，任天堂一直都是对于网络化嗅觉最为迟钝的厂商。在PS2BB和Xbox Live大行其道的时代，NGC却从来没有把网络化当作业务重心发展。但事实上，在有据可查的历史中，任天堂恰恰是家用机网络化中最早的先行者。

1993年，任天堂向卫星音乐转播公司St GIGA投资，租用了该社的卫星使用权，为将来SFC主机的卫星计划做好准备。1995年，任天堂推出了SFC主机的周边硬件Satellaview，并于4月开始了SFC卫星电视转播（BS）的正式运营。Satellaview全套设备除了一个卫星接收器外，还包括一个8Mbit容量的外置RAM，用于存储从卫星系统上接受的数据。

和现在的家用机网络大径相庭的是，SFC卫星系统平台上所播放的游戏类型均为单机游戏，玩家之间本身并不会有任何互动要素。玩家在进行游戏中无法记录，只有在通关后会得到一个密码，用于参加全国范围内的成绩排名和奖品竞选活动。其次，从实际使用方式来看，SFC卫星系统有很大的局限性。首先，玩家必须在卫星放送时间才能进行游戏，在进行游戏之前还需要将游戏的数据下载到8Mbit大小的RAM中。因为网络状况十分恶劣的原因，实际进入游戏前的下载数据时间往往长达一个小时左右。而在卫星放送时间之外，游戏便无法进行。因此卫星平台上放送的游戏大多规定了严格的游戏时间限制，一般为两个


←SFC的BS-X卫星接收设备，可以定期接收任天堂放送的游戏信号。

小时左右，玩家只能在这段时间内一口气将游戏通关，否则全部的游戏进度就会前功尽弃。就软件阵容而言，任天堂显然对SFC卫星系统抱有了一定的期望的，不但献出了镇社之宝《赛尔达传说》和《火炎纹章》，第三方软件也有《风来之西林》这样的名作登陆。但缺乏原创的软件是SFC卫星系统的一个重大缺乏。卫星平台上大部分放送的游戏都是SFC版原作的加强版。只不过加入了成绩排名要素而已。受SFC的机能所限，软件开发者对于如何有效利用这区区8Mbit的空间也没有很好的解决方案，只能在游戏中加入大量语音敷衍了事。就硬件理念上而言，SFC的卫星系统更像是一个广播电视和电子游戏两种被动媒体和互动媒体之间糅杂出的怪胎，而实际的市场反响也证明了这是任天堂一次失败的尝试，2000年，SFC卫星服务正式停止，以亏损数十亿日元的成绩给任天堂抹上了耻辱的色彩。


→任天堂的卫星广播服务在2000年结束，这些机器也成为古董，但是收藏价值很高。

PART 2 DC:网络化时代的 第一丝曙光

Dreamcast是世嘉的最后一台主机，也是该社历史上硬件设计最为成功的一台主机。小巧圆润的造型设计，远超PS的强大性能，还有和NAOMI机版的互换性，无一不体现出其在硬件设计方面的优越性。

尽管由于图形芯片生产商NEC遭遇产量不足的困扰，使得DC在1998年的日本首发因为货源缺乏而遭到了惨败。但世嘉于1999年在美国进行的首发活动却相当成功。随后，在被PS和N64多款超大作攻势的压制下，DC在日本方面的销售呈现了前所未有的颓态，但在美国市场，DC的销售却一直如日中天，这股热潮一直到2000年末，PS2在北美正式登陆才被迫画上句号。在美国，世嘉拥有极其雄厚的市场基础固然是DC成功的一大原因，但另一方面，DC成功推行的网络化服务也是其制胜的一大法宝。

早在1996年，SS曾经在美国市场推出过MODEM（调制解调器）外设，但因为完全没有对应软件支持，SS专用的MODEM成了一具可笑的摆设。但在DC时代，世嘉从一开始就将网络服务作为重点方向进行发展，甚至不惜在美版机器中预设一台33.6kbps的MODEM来普及网络平台。

"我极力主张在DC中加入MODEM，在当时，社内很多人都提出了反对意见，他们认为在主机中加入数千日元的MODEM是十分愚蠢的行为。但我还是坚持己见。DC如今依然能保持活力就是因为内置的MODEM带来的网络能量。如果没有网络平台的优势，恐怕我们早就要关门大吉了。"这是世嘉的大川功曾经发表过的演说。2001年大川功逝世，DC也于同年宣布停产。尽管DC最终在PS2的强大攻势下败下阵来，但它在网络化道路上所作出的开扩和成功将会让所有玩家和开发者永远记住这台主机。

1998年，DC并没有推出任何对应网络的游戏。直到1999年，SONICTEAM才推出了第一款对应网络对战的游戏《啾啾火箭队》。这款游戏的单机模式做得十分出色，但网络部分却非常糟糕，甚至出现了严重拖延等影响游戏流畅度的现象。此后SONICTEAM根据DC较差的网络状况，提出了依靠本





地运算解决网络延迟的解决方案，并在其后推出的《梦幻之星ONLINE》中取得了空前的成功。在这款游戏中，大部分的数据运算，包括攻击判定等数据都由客户端（DC）自己来进行运算，而客户端和服务器端所需要交换的数据只有我方角色的状态等少量数据。通过这种特殊的运算方式，《梦幻之星ONLINE》拥有了极其惊人的流畅度。即使是在中国国内用MODEM连接到日服的进行游戏，玩家也不会感到任何明显的延迟。（不过，因为过于依赖本地运算，还导致了装备修改成风的负面影响，但这是后话了。）

↑《梦幻之星》在新游戏时代的佳作。

通过这种优异的本地运算方式，世嘉在很多游戏中都成功解决了网络延迟问题，DC的网络游戏家族也开始变得枝繁叶茂。SEGA SPROTS的《2K》体育系列在欧美凭借着精彩的联机对战取得了不俗的商业成功。而最令人惊艳的游戏莫过于《雷神之锤3》，不但实现了流畅的分屏对战，和PC版兼容的网络模式更是让人惊叹。

DC网络计划的成功是其在美国市场回光返照的最大原因，孤单力薄的世嘉凭借着DC优异的硬件配置和优秀的程序优化让玩家第一次在家用机平台上尽情体验到了网络化游戏的乐趣。时至今日，家用机的网络大潮已经成为了不可逆转的发展趋势。尽管DC作为先行者付出了很多代价，但业界将会永远记住它的伟大功绩。

PART 3 N64DD 无疾而终

1996年，纷乱的游戏界呈现三分天下的混沌局面，世嘉和索尼凭借着SS和PS两款以CD－ROM为存储媒体的高性能主机迅速蚕食着任天堂原本的市场，而任天堂的次世代主机N64尽管在多次延期后终于登场，



→64DD最后发售的却很少，现在这套设备已经很罕见了。



但依然采用容量极小的卡带作为纯粹媒体的行为却导致了第三方软件商的严重不满。1996年11月，在N64发售半年不到的时候，任天堂在初心会上展出了64DD这款N64的强化版主机。但令所有与会人员感到惊讶的是，64DD依然不对应CD－ROM，而是以专用大容量软盘（Bulky Drive，大容量存储器）作为存储媒体。64DD拥有和PC十分相识的架构。大容量软盘是容量为64MB（512Mbit，这个容量相当于N64卡带的最大容量）的特殊磁盘，支持擦写功能，所以玩家可以通过64DD游戏中自带的编辑软件来进行编辑关卡，修改游戏等工作，将成果保存在磁盘中。每张磁盘有38MB的空间为可擦写区，供玩家自由支配。而64DD本身内置36MB大小的ROM，用于存储部分声音和字体文件，这样就可以为磁盘腾出更多的空间用于存放数据。通过64DD内置的Modem，玩家可以联入互联网进行联机对战，还可以将下载的游戏地图和关卡等内容存储在磁盘中。任天堂在展会上宣布64DD将会准时在1996年底发售，但一直到1997年，64DD也没有任何新消息放出。最终，在1999年3月，任天堂正式宣布64DD计划流产。

此时，已经公布的64DD软件的命运不是彻底停止就是转移平台。转移到N64卡带平台的《赛尔达传说 时之笛》于1998年年末商战时期推出，并成功力挽狂澜，拯救了N64的命运。而《MOTHER3》和《天外魔境：青之天外》则在多年之后于GBA平台重见天日。事先任天堂公布的声势浩大的64DD软件阵容，此时已经消失得无影无踪。

1999年中旬，出乎所有人的意料，任天堂突然宣布64DD计划重新启动，并将于当年年底发售。此时DC的网络化已经取得了初步的成功，SONY也公布了PS2的网络特性。任天堂企图通过网络化特性给64DD打一场翻身仗，并借此压制尚未出世的PS2。于是，在软件阵容极度匮乏的情况下，64DD于1999年圣诞节期间登场，并最终以全球20万套的惨淡销量收场，其网络服务也于2001年3月彻底关闭。玩家对于64DD如此冷漠的原因很简单，DC已经拥有了比较成熟的网络平台，而性能更为强劲的PS2也即将于一年后登场。相比之下，以N64为原型的64DD作为一台技术落后一个时代的老主机，最终理所当然遭到了玩家的冷视。



↑难得一见的64DD包装。

64DD并不是任天堂第一台以磁盘为存储媒体的主机。FC时代，任天堂就曾经热推过磁碟外设DISK SYSTEM，但最终随着卡带媒体容量大增和制造成本的下降，DISK SYSTEM逐渐被任天堂所抛弃。而在SFC时代，任天堂也曾经推出过和DISK SYSTEM类似的Nintendo Power服务，玩家可以使用特制的可擦写式SFC卡带到零售店付费下载游戏（类似2003年在中国大陆推出的神游机所提供的软件零售方式）。但Nintendo Power推出时，SFC早已人老珠黄，让位给后续主机N64。Nintendo Power只是作为发挥SFC余热而存在的周边硬件。任天堂将64DD这台技术性大大落后硬件产品当作新主机宣传销售，无疑是自掘坟墓的愚蠢行为。

PART 4 Xbox Live 独领风骚

2001年，随着世嘉宣布DC彻底退出市场，三分天下的业界局势就此经历了一场巨大的洗牌。DC的过早逝世并没有给索尼和任天堂任何的喘息机会，因为他们随后还要面对一个更加强悍的对手，那就是世界IT界的巨头微软。

尽管在TV游戏界，微软是一位门外汉，但其作为IT帝国的庞大公司规模足以让任何一个对手感到恐怖。Xbox从公布那一天起就已经牢牢地吸引了无数玩家的眼球，远远超越PS2和NGC的强大机能固然是其优势所在，微软本身在IT界的巨大根基也决定了Xbox不会像DC那样轻易地退出市场。毕竟，对于拥有恐怖财力基础的微软来说，再坏的情况他们都输得起，只要Xbox没有完败，就已经意味着胜利。



截至2001年末，在首发的三个月时间内，Xbox在北美的总出货量已经突破了150万台，消化率达到九成以上，是北美市场有史以来初期销售状况最好的主机。然而，日本和欧洲市场的惨败却抵消了北美Xbox首发的光芒。先行一年发售的PS2一直在强力压制着Xbox的发展，而为了让毫无市场基础的Xbox取得优势，单靠价格战策略显然是不行的。好在此时微软已经发现了一个巨大的突破口——网络化。

在微软的首发软件阵容中，就已经包括了支持网络对战的作品，初代《光环》就支持4人分屏和局域网联机对战。但此时微软尚未设立一个统一的网络平台计划，因此实现远程对战也自然成了空谈。好在这种情况并没有持续很久，因为在2002年的E3展会上，微软已经隆重地公布了宏大的Xbox Live服务。

Xbox Live是为Xbox量身打造的网络计划，微软的Xbox部门从2002年起为Xbox Live规划了一个五年计划，前后投入的资金总和高达20亿美元。为了确保网络的流畅性，微软和美国的Level3公司合作。Level3拥有自己的骨干网，这也是微软看中他作为合作伙伴的原因。该公司为微软铺设了总长2万公里的城际网络，并在全球设立了多达74个数据中心，并为微软提供了大量的技术支持。一切投入都是为了Xbox Live开始运营的那一刻所作的准备。

2002年11月15日，Xbox Live服务在Xbox问世一周年之际正式开始运营。微软在当天推出了售价49.99美元（日版为4980日元）的Live新手入门套件（Live Starter Kit），套件总包含有一年的Xbox Live账号服务和系统光盘，以及一个用于语音交流的耳麦。在短短的一周之内，Live的注册用户就已经突破了10万人。与此同时，Xbox的宣传口号已经从最初的“人生苦短，及时行乐（Life is short，play more）”变为了“独乐乐不如众乐乐（It's good to play together）”

事实证明，架设Xbox Live服务的确是微软的一个非常英明的策略。微软在北美市场一直能够以微弱的优势领先于任天堂的NGC，很大程度上就是由于其成功的网络服务。由于微软提供了一个统一而强大的软硬平台，玩家只需调试好网络设置后，使用一个身份账号（gametag）就可以在所有游戏中畅通无阻，而无需像PS2游戏那样，针对不同游戏反复注册账号和调整网络设置。相比PS2，Xbox的网络化拥有先天性的优势。百兆网卡和硬盘是Xbox的标准配置，这无疑为普及网络化铺平了道路。而在PS2上，要想获得流畅的网络体验，玩家还必须购买包含PS2专用网卡和硬盘的套装BB Unit（部分网络游戏只需记忆卡和网卡，





↑XBOX Live初推出即受到关注。

无需硬盘也可正常运行，但流畅度和读盘速度往往大打折扣）。其次，PS2上的网络游戏需要厂商自己提供网络服务，而微软已经有现成的Xbox Live提供使用，自然大大降低了第三方运营网络游戏的成本。PS2平台从来不缺乏优秀的网络游戏，除了本厂的《GT赛车》和《海报突击队》支持网络对战外，第三方也有《生化危机：爆发》和《怪物猎人》等优秀的作品供玩家选择。但PS2的网络化所取得的成就更多的是建立在PS2本身庞大的装机量的基础之上的，并没有多少是索尼自身的功劳。而微软自己不屑余力打造的Xbox Live服务，已经为其带来了累累硕果。截至2005年Xbox360推出之前，Xbox Live的用户已经成功突破了200万大关，并将其辉煌成功延续到了下一代主机Xbox 360上。（题外话：在DC时代，微软就已经和世嘉建立了良好的合作关系。DC曾经采用了Windows CE的软件架构。现任Xbox事业部副总裁，负责日本和欧洲市场推广的Peter Moore在1999年－2001年期间担任美国世嘉公司副总裁，成功策划了DC在美国的首发营销活动。美国Xbox的事业部中有接近四分之一的职工都是当年美国世嘉的老将，他们运营DC网络的经验成为了Xbox Live得以获得成功的宝贵财富。因此，Peter Moore曾经亲切的比喻Xbox为一台“放大版的DC”。）

反观业界的老铺任天堂，在经历了SFC卫星系统和64DD的失败之后，仿佛一朝被蛇咬，十年怕井绳一样胆怯。NGC时代的任天堂完全没有任何官方的网络计划。NGC主机底部的“SERIAL PORT 1”接口可以连接专用MODEM（有接驳电话线的低速MODEM和接驳宽带网络的高速MODEM两种版本），但也不过是聊胜于无的敷衍之举，实际对应MODEM的游戏数量极少。唯一值得一提的软件《梦幻之星在线》更是因为NGC不搭载硬盘导致资料更新困难，引发了臭名昭著的换盘事件，被SEGA和SONICTEAM给予厚望的本作从此一蹶不振，而PS2版的《最终幻想11》则一直根红苗壮运营至今。在2003年末，为了在《马里奥赛车：双重冲击》中加入网络对战功能，美国任天堂曾经和美国在线（AOL）洽谈架设NGC用网络的相关业务，然而该计划由于多种原因最终取消了。NGC时代任天堂大肆宣扬的GBA－NGC联动策略已经成为了彻头彻尾的失败之举。NGC上自始至终也显然没有出现能够充分体现联动魅力的作品，NAMCO的《吃豆人》不过是无主轻重的小品级软件。而即使是在欧美50万名购买了《赛尔达传说：四神剑》的玩家当中，能够凑齐4台GBA同乐的人数也是凤毛麟角。抛开任天堂企图利用GBA的热销带动NGC的急功近利思想之外，掌机的经营理念和家用机完全不同也是其失败的原因。GBA－NGC联动策略是建立在以NGC提供联动平台的基础之上的，没人会对这种受限制的“网络”感兴趣。“联动”策略的惨败足以让漫不经心的任天堂重新审视网络化的价值。



PART 5 NDS和PSP Wi-Fi技术大展拳脚

2004年年末，伴随着NDS和PSP两台全新掌机的粉墨登场，掌机市场进入了新的时代。在GB和GBA时代，任天堂是名副其实的掌机霸主，《口袋妖怪》系列有着上亿套的惊人销量。山内老爷子曾经将掌机游戏的成功归结为四要素：“收集、育成、追加、交换”，掌机的易推广性和便携性使得玩家之间的交流和沟通成为掌机游戏的主旋律。而作为次世代掌机的NDS和PSP显然也不会忽视了玩家之间的互动要素。相比较GB和GBA简陋的联机线设备，NDS和PSP采用了更为专业的解决方案——Wi-Fi无线网络。



Wi-Fi是“无线保真”（Wireless Fidelity）的缩写，这种无线网络通讯协议规格符合IEEE802.11无线局域网标准，已经成为了无线局域网的绝对主流。IEEE802.11具有多个版本的子标准，其中IEEE802.11b标准具有2.4Ghz的工作频率，最高传输速度为11Mbps，室外无障碍物情况下通讯距离可以达到100－300米的通讯距离，在室内有障碍物的情况下依然可以达到30－60米的通讯距离。NDS和PSP采用的标准即为IEEE802.11b，其中PSP采用的是标准版，而NDS则对IEEE802.11b标准进行了一定的改进，在兼容标准版的同时，加入了加密等新功能。

此外，Wi-Fi还提出了热点（Access Point）的概念。热点是一个带有IEEE802.11标准的带有路由功能的无线网卡或其他设备，提供了接入互联网的功能。通过热点，NDS和PSP等Wi-Fi客户端设备可以通过热点连接到互联网上，实现世界范围内的联机对战。

PSP方面，可以用基础模式（Infrastructure Mode）直接通过热点连接到因特网进行对战。此外，还提供了PSP客户端之间点对点连接的Ad-Hoc模式。但因为网络状况等原因，PSP支持基础模式的对战游戏很少，大部分游戏的对战模式都是通过Ad-Hoc模式来实现，基础模式一般用于提供更新资料等提供下载服务当中。PSP玩家要实现互联网的联机对战，一般都需要购买支持IEEE802.11标准的无线网卡，将一台接入互联网的PC当作热点连接PSP，并使用民间的平台KAI进行联机对战。KAI平台的功能是通过PSP的Ad-Hoc模式，在互联网上模拟出一个Wi-Fi的无线局域网环境实现联机对战。当然，KAI作为非官方的民间平台不可能是万能的，也同样存在着兼容性和网络流畅度等问题。



NDS方面，在经历了NGC时代的失败后，任天堂开始将NDS的网络化当作重点项目进行扶植。聊天工具Pico Chat本来是一款独立发售的软件，但最后被任天堂集成在了NDS中，足可见任天堂对NDS网络的重视。除了提供和PSP相同的点对点局域网联机模式外，《超级马里奥64DS》等游戏还支持GBA时代的“一卡多人联机”功能。2005年11月14日，配合《马里奥赛车DS》这款联机热作的发售，任天堂启动了官方的Wi-Fi热点服务，并出了官方的Wi-Fi USB Connector设备。玩家只需购买设备后连接到PC上，并进行简单的网络设置便可以将NDS通过作为热点的PC连接到互联网上和全世界的玩家进行对战。在任天堂开通官方免费Wi-Fi服务的三个月内，该服务就已经拥有了超过80万名用户，其中有35万名用户是刚刚购买NDS的新用户，玩家之间的联机次数超过两千万次。Wi-Fi USB Connector在全世界范围内也一直呈现供不应求的严重缺货状态。因为有了官方生产的Wi-Fi连接设备，NDS玩家在对战时不需要像PSP玩家那样考虑无线网卡是否兼容KAI平台和设置一堆繁杂的网络选项，NDS在网络化方面无疑比PSP人性化的多。

任天堂和索尼已经在日本和欧美的游戏零售店建立了大量的官方热点，玩家可以在零售店方便地进行游戏数据的更新和下载。而任天堂更是提出了“免费、简单、安心”的口号，推出了官方的Wi-Fi设备，让玩家可以将热点搬到家里，足不出户享受网络的乐趣。“收集、育成、追加、交换”的掌机四要素在NDS和PSP上依然适用，并且已经得到了更为长足的发展。通过热点，Wi-Fi客户端可以连接到互联网，掌机玩家之间的交流圈已经消除了地域性和区域性，向着全球化的趋势大步迈进。

PART 6 Xbox360 辉煌的延续

2005年GDC展会，三大硬件厂商同时公布了下一代主机的详细情报，其中最为抢眼的当属携下一代Xbox而来的微软。在这次展会中，微软将新闻发布会大部分的时间都给了下一代Xbox的网络服务，并提出了“对于主机而言，平台的重要性高于性能”的言论。在下一代Xbox Live中，微软将提供社区化的服务，并且所有第三方开发的软件都必须具备网络功能。

2005年5月22日，比尔·盖茨登场《时代》周刊封面，手中举着在E3期间公布不久的Xbox360。当记者采访到微软为Xbox部门烧掉的40亿美元的时候，盖茨以一句“再玩一次”一笑带过。所有人都明白：下



↑XBOX360的Live更加完善，网络对战成为360玩家最常用的功能。



一代Xbox已经来了，而且气势比起4年前更加迅猛。而这一次，微软从一开始就把网络化当成了Xbox360的最大筹码。

正如同微软副总裁J Allard所说，3年来微软不属余力打造的Xbox Live只不过是在为Xbox360的网络社区做准备。为了普及Live平台，微软不惜将Live直接集成在Xbox360的主菜单中，并将Live玩家分为了"银会员"（免费用户）和"金会员"（付费用户），通过提供完全免费的网络平台和差别化待遇来作为Live新的盈利方针。Xbox时代的Live身份账号（gametag）在Xbox360时代进化为了玩家标签（Gamer ID），并附带了"网络排名""网络观战""游戏成绩""玩家分数"等多种功能。如果在说Xbox时代，微软的Xbox Live仅仅是一个提供联机对战的平台，那么在Xbox360上，微软已经成功的将互联网的社区概念带入了家用机领域。社区的形成无疑有利于玩家间的互相沟通，交流和合作，同时也可以提高玩家对于Xbox360的忠诚度。微软在Xbox Live开设的卖场也是其盈利点所在，通过"微软点数"（类似中国网络游戏中的点卡），玩家可以在Xbox卖场中购买试玩版、游戏地图和新任务、电影预告片、经典怀旧游戏等内容。微软还和美国著名游戏网站IGN合作，在Live上提供IGN付费用户才能享受到的IGN Insider服务，可以下载保存IGN的游戏评测、前瞻、采访等视频节目，并且所有影像都对应480p和720p两种清晰度。在今年的11月22日，微软还在Live上开通了由CBS、时代华纳等业界巨头协助的视频点播服务，玩家可以付费下载电影、电视剧、MV等视频内容。



↑通过网络对玩家的成绩进行排名，这是网络提供的最基本的功能，使得玩家能够得到更高的成就感。

正如同Xbox Live总负责人Cameron Ferroni所说，接入Live就像把Xbox360连接上电源和电视一样，是必不可少的内容。旧时代的Xbox Live尽管创下了200万注册用户的辉煌成绩，但这一人数尚不及Xbox装机量的十分之一。而Xbox360得益于微软成功的营销方针和网络计划，已经将更多的用户尽收囊中。300万玩家在群魔乱舞的Live社区享受着网络服务的同时，也给微软提供了一个巨大的利润来源。时至今日，Xbox360所提出的社区概念已经成为了业界的标准，并被PS3和Wii所效仿。微软并不一定是第一个吃螃蟹的人，但他绝对是吃得最好的那一个。

PART 7 PS3和Wii不甘人后

2006年GDC展会，索尼公布了PS3网络平台（PlayStation Network Platform）的详细内容。索尼表示，PS3的网络服务将会围绕"4C"，即内容（Content）、通讯（Communication）、社区（Community）和商业（Commerce）进行。PS3的网络平台将会坚持开发理念，允许第三方执行假设服务器，而不是像微软的Xbox Live一样实行统一管理。

时至今日，PS3的网络服务已于11月11日，日本首发当天正式开通。在账户管理方面，PS3提供了好友名单，黑名单，短消息接收等功能。同时由于主机自带网络浏览器的原因，PS3也可以直接浏览网页，但速度非常之慢。PS3的网络平台服务和Xbox Live类似，除了提供网络对战平台外，还包括可以下载影像、道具、游戏试玩的PLAYSTATION Store服务。但目前PLAYSTATION Store没有推出类似"Live点数"的点卡，只能通过信用卡冲值，未免给玩家带来了些许不便。目前看来，PS3的网络服务更多是在单纯模仿Xbox Live，并无自己的创新之处，前景尚不明朗。

此外，索尼还为PS3提供了和PSP的联动功能。通过PS3主机内置的支持IEEE802.11标准的无线网卡（20GB版本需自己购买外置网卡），PSP可以通过Wi-Fi局域网连接到PS3上，直接浏览PS3上的媒体文件。通过Wi-Fi局域网，PS3还可以将游戏画面直接传输到PSP上，并使用PSP进行操作，使得玩家在家中可以在Wi-Fi局域网的传输范围内的任何一个地方通过PSP享受PS3游戏的乐趣。除此之外，索尼还曾经提到过一些PS3游戏关于PSP的联动要素，比如《GT赛车HD》可以将PSP当作后视镜使用等等。玩家需要将PSP系统升级到3.0版本即可和PS3实现Wi-Fi网络上的资源共享，但目前还没有出现可以和PSP进行联动的PS3游戏。从理念来看，PSP和PS3的联动多少有些借鉴当年任天堂GBA－NGC联动策略的味道，只是这次索尼显然没有任何希望家用机和掌机连携带动销量的意图，只是尝试通过掌机平台和家用机的互动来实现一些特殊功能而已。

任天堂在Wii的网络化方面比索尼要积极的多。Wii提供的网络服务Wii Channels相比较PS3的网络服务有了更多的新意。除了虚拟主机，购物商场，互联网接入外，还提供了新闻频道，天气预报等PS3和Xbox360所没有的功能。颇具个性的个人账户定制系统Mii也是一大亮点。Wii的一大独有功能是被任天堂大肆宣扬的Wii Connect 24，Wii可以在待机状态下，以极低的功率（官方称大概和一个灯泡相当）自动从网络更新和下载数据。值得一提的是，Wii同样加入了互联网浏览功能，而提供浏览器的是挪威的Opera公司。Opera在PC平台是占用率仅次于IE和Firefox的网络浏览器，任天堂和Opera的合作早在NDS上就已经开始，NDS在今年六月开始以3800日元的价格发行支持触摸屏和手写系统的Opera浏览器，使得NDS具备了浏览互联网的功能。相比较IE，Opera所拥有的优势是浏览速度快，资源占用低，这也使得它很适合在TV游戏主机上发展。Opera公司宣布，在2007年6月前，Opera浏览器将在Wii的购物频道上提供免费下载。

Wii的网络建设依然在紧锣密鼓的建设中，其中，虚拟主机下载，Mii网络社区和购物商场等功能已经建设完毕，天气预报和新闻的服务预定分别从2006年12月20日和2007年1月27日开始。按照任天堂社长岩田聪所说，Wii的目标是成为一台家中男女老少都可以使用的家用主机，Wii Channels类似电视频道式的界面在对用户的亲和力上无疑要高出PS3和Xbox360许多。Wii的网络计划究竟能获得多大成就，将是该主机的成败关键。

↑Wii Channel的简单界面对于一般家庭用户来说具有较大的亲和力。

PART 8 Live Anywhere 只有比尔玩得起的游戏

2006年E3，比尔·盖茨的演讲作为微软新闻发布会的压轴大戏登场。盖茨在发布会上除了介绍了Windows新版本Vista的开发现状外，还提出了雄心勃勃的Live Anywhere计划。Live Anywhere的目标是将PC，Xbox360和手机的网络平台进行有机整合。盖茨举了个例子，他说自己非常痴迷《哥谭赛车计划3》这款Xbox360游戏。那么在Live Anywhere计划实施之后，他可以通过使用Windows Mobile 5.0的操作系统的智能手机上接收的游戏的优惠卷来选定可以在《哥谭赛车计划3》中使用的车辆，然后将资料下载到使用Windows Vista操作系统并安装了专用互动软件的PC上对车辆进行个性化改造，最后在Xbox360上通过Xbox Live下载到游戏中的车库中进行驾驶，而这三个平台之间的联动只需要一个Live Passport账号就可以进行。而有关你账号的任何信息变动都将在三个平台上实时更新，无论你在哪个平台上登陆账号，你都可以共享一个身份账号以及你所有的好友列表，这被称为"交叉平台兼容（Cross-Platform Capability）"。

其实Live Anywhere的概念并非业界首创。世嘉在街机版《VR战士4》中就曾经架设了独特的网络系统VF.NET，它将互联网，I-Mode手机网络和街机网络合而为一，玩家可以通过电脑、手机、街机三个不同的网络平台查看自己的段位和即时排名。但微软毕竟不同于世嘉，Live Anywhere的庞大规模也非VF.NET可以相提并论的。Windows已经成为了垄断PC界的操作系统，现在微软这头巨鳄的计划便是以垄断的PC平台为基点，借助已有的Xbox Live网络，吹响向手机、



→PC游戏的网游发展得极快，韩国公司仿制其他厂商的作品很多，像这个《风之韵》的克隆体就是。

TV主机和PC三大平台网络化市场进攻的号角。比尔·盖茨在展会上的豪言壮语并非一纸空谈，而是有着详细策略的商业计划。

"明年的今天，Xbox Live将会有600万用户，MSN将会有2.3亿用户，具备游戏功能的智能手机将会超过10亿部。为了将Xbox Live娱乐网络打入Windows和手机玩家的世界，我们创造了一个前所未有的机会，这个机会将会极大推动网络社区的发展。我们的目标是提供一个稳定的，有趣的环境，让玩家随时随地利用任何设备都可以轻松进入游戏世界。这就是Live Anywhere!"

这是一个只有微软才能实现的理念，也是一个只有比尔·盖茨才能玩得起的游戏。

PART 5 备忘录 网络化时代的新思潮

No.1增值服务抬头

美国著名游戏公司Id Software是在业界一直拥有顶级的技术实力。其在1993年发售的PC平台游戏《毁灭战士》（《DOOM》）是FPS游戏的鼻祖。《毁灭战士》能够成为一款神话级的作品，除了其优秀的游戏品质外，其首创的共享发行方式也是重要功绩。在《毁灭战士》正式版推出同时，Id Software在网络上放出了该作的共享版。共享版包含的只有游戏的第一个关卡，玩家要想得到完整版就需要向Id邮购。这种做法并非Id首创，但直到《毁灭战士》发售后才开始被中小型游戏开发商广泛应用。时至今日，通过发布游戏试玩版做宣传的手段就是受《毁灭战士》影响所诞生的商业模式。PC游戏界因为拥有良好的网络接入，一直以来，玩家都可以从网络上免费下载各种游戏的试玩版。而在TV游戏界，因为主机一直没有良好的网络接入的原因，试玩版一般都通过杂志附赠或其他游戏捆绑的方式提供。但随着各大主机网络化的成功实施，在网络发布试玩版的商业运作方式也逐渐在TV主机上成为了主流。



Xbox Live的卖场服务是最吸引玩家的网络功能之一，服务开通时间不到一年，可供下载的内容就已经超过了1500万种，总下载次数已经超过6000万。凭借着高速的宽带接入和Xbox360的外置硬盘，玩家可以轻松将卖场中提供的高达数百兆的游戏试玩下载到本地硬盘中使用。Xbox360的杀手级大作《光环3》目前开发度只有二成，但微软已经确定会在2007年3月在Live卖场上提供本作的多人联机测试版下载。大部分Xbox360大作在正式发售之前都会选择在Live卖场上发布试玩版，除了吸引人气之外，即时从玩家手中得到反馈信息以增强最终成品的素质也是一大重要目的。

除此之外，道具和地图的购买也是Live卖场最重要的收益点之一。《使命召唤2》中的地图下载，《上古卷轴4》的马凯下载等服务已经让第三方获利了超过百万美元。这种增值服务的投入小，回报高，并且可以长期进行更新，受到开发商的青睐也是理所应当。

最后的亮点，也就是Live Arcade这个纯粹的怀旧地带。任天堂在2004年曾经在GBA推出了以《FAMICOM MINI》系列为名的一系列FC游戏，并以1800日元的超低售价发售，最终数百万的销量使任天堂收获了巨额利润。超级冷饭受到市场的疯狂追捧在一定程度上甚至出乎任天堂自己的预料。受此影响，微软也在Live卖场中加入了Live Arcade这个模块，提供大量的街机怀旧游戏下载，并且所有街机游戏都支持直接通过Live对战。Live Arcade最火爆的游戏《街头霸王2》的下载量已经突破了200万大关。这种怀旧游戏移植到Xbox360上的成本几乎可以忽略不计，而获得的利润却相当丰厚。相比较之下，任天堂的虚拟主机下载计划显得更为庞大，除了任天堂本社的FC，SFC和N64三款主机外，还提供了PCE，MD和MSX的游戏下载。而PS3的网络服务中也在卖场中提供了供PSP模拟器使用的经典PS游戏下载。尽管大炒冷饭的行为不值得大肆宣扬，但这种几乎不计成本，利润丰厚，还能满足玩家怀旧心理的服务，在三大硬件厂商眼中都是何乐而不为的乐事。

No.2：提供稳定的网络软硬平台成为硬件厂商的业界标准

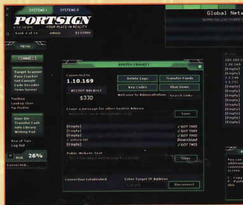
尽管Xbox Live在欧美获得了非常辉煌的成就，然而微软在网络化道路上也不是一直一帆风顺的。由于Xbox Live是微软自己一手包办的网络，服务器，软件平台，线路都由微软一手打造，因此Xbox Live的全部服务费也都统统落入微软自家的腰包。美国的游戏界大鳄EA就对微软的这种"独裁统治"表示极为不满。EA曾经于2003年E3展会上宣布PS2BB将会独占全部EA SPORTS网络版的体育游戏的决策。EA SPORTS系列体育游戏在欧美市场一直拥有惊人的销量和庞大的用户群体，将这样一张大订单拱手相让给索尼无疑是微软所不愿意见到的。EA和微软对立的原因很简单，他们希望可以自己假设网络服务器，并且由自己征收网络服务费。为了拉拢EA入伙，微软付出了相当大的牺牲。2004年E3展，在微软新闻发布会上，EA宣布全面加盟Xbox Live。微软为此不但忍痛放弃了自己的体育游戏品牌XSN Sports，还承诺向EA支付部分Xbox Live服务费收入，EA强硬的态度才从此有所缓和。

但从客观的角度来看，正是因为Xbox Live这种"独裁"才能获得今天的成功。Xbox Live用户只使用一个身份账号（gametag）就可以在所有游戏中畅通无阻，而PS2BB的网络一直处于群龙无首状态，致使玩家每次安装一个新的游戏后都需要重新设置繁琐的账号和网络参数。另一方面，财大气粗的微软假设的网络无论在速度还是稳定性上都有着过硬的品质，流畅的网络环境才是网络游戏赖以生存的根本，第三方软件商提供的网络服务器和线路质量的参差不齐在一定程度上也给PS2BB带来了不少负面影响。2002年的SQUARE（尚未和ENIX合并）为了推广网络游戏大作《最终幻想11》曾经架设了自己的网络平台PlayOnline，耗巨资购买了多达1200台服务器，然而因为服务器稳定性和线路流畅度的问题导致初期网络状况十分不理想，游戏发售当年还出现了恶性网络故障，使得SQUARE不得不关掉服务器进行检修，被迫暂停接受新玩家注册。这些严重的网络问题无疑给《最终幻想11》的初期营销情况蒙上了几分阴影。SQUARE尽管是在TV游戏界风云多年的老字号，然而在网络化方面比起世嘉和微软还欠缺很多经验。



↑XBOX360版本的FFXI也受到了人们的关注。

相比较之下，PC游戏界的厂商在网络化方面就要老道的多，很多老牌厂商已经有了成功运营多年的网络平台。暴雪的战网（Battle.net）平台为成千上万的玩家提供了《星际争霸》《魔兽争霸3》以及《暗黑破坏神》等游戏的联机服务，并以优秀的运营方式和流畅的网络赢得了玩家不俗的口碑。以《半条命》系列作品闻名的Value也从《反恐精英1.6》开始推出了自己的网络平台Stream（2000年Value和斯科联合打造的Powerplay计划曾经因为技术原因被迫流产），在联



↑在网上公布成绩争取名次，适合网络游戏。

机FPS领域开辟了自己的一片天空。相比较这些PC界的巨头，SQUARE ENIX在网络化道路上所欠缺的并不仅仅是技术，还有宝贵的经验。

也许是为了和微软“独裁”的Xbox Live叫板，PS3的网络服务从公布的一开始就宣布将会坚持开放理念，允许第三方自行架设服务器，而不是像Xbox Live一样由微软实行统一管理。然而，前不久，微软Xbox Live技术策略总监Andre Vrignaud却对PS3网络平台的开放策略提出了尖锐的批评：“PS3在初次使用网络系统的时候就需要注册一个索尼用户ID，而当玩家在使用具体的游戏软件时，又必须再另外创建一个游戏ID和相应的好友列表。不同的游戏需要不同的ID，也拥有不同的软件界面，这一切就造成了矛盾，并且会给玩家带来了极大的混乱和不便。让我们试想一下，如果所有开发商都使用自己的网络解决方案，那将会是怎样一番景象。”

Vrignaud的批评并无道理。Xbox Live在微软的监督下，所有的游戏都要使用加载在主菜单面板上的统一的网络界面，并使用一个统一的玩家标签（GamerID）。而PS3将网络平台彻底向第三方开放，除了会导致游戏联机服务器的流畅度参差不齐外，还会引发玩家账号和GUI（图形用户界面）方面的多种问题。PS3的几款首发游戏中，《抵抗：灭绝人类》的网络对战模式十分流畅，没有任何延迟现象，而《山脊赛车7》的网络状况则非常糟糕，经常会出现断线的状况。客观来讲，微软对Xbox Live实行的“独裁”政策并非坏事，提供一个软硬平台和用户信息管理的统一标准，造福的不仅仅是游戏开发者，还有广大玩家。

No.3：传统单机游戏类型逐渐向网络化过渡

在2005年2月，美国拉斯维加斯举行的DICE Summit 2005（游戏开发者高峰论坛）中，微软游戏部分的高层，也是前Rare公司的创始人之一Ken Loob在会议上对任天堂的网络策略进行了毫不遮掩的批评：“任天堂的网络战略已经陷入了不可自拔的泥沼，拥有140万以上用户的NGC版《马里奥赛车：双重冲击》最终居然没有实现网络对战，这是非常令人匪夷所思的事情！”实际上，任天堂本身拥有大量非常适合进行网络化的游戏作品，只是一直担心自己的金牌作品若在网络化后遭遇失败而导致品牌下降。《最终幻想11》发售以后，山内老爷子曾经对媒体大放厥词：“一个原先拥有数百万用户的超大作游戏，网络化后其用户减少到几十万甚至更少，我个人觉得这是绝对不划算的事情！”但相比较单机游戏的一夜暴富，MMORPG更追求的是细水长流式的盈利方式。《最终幻想11》在经历了长达1年的亏损后终于突破了盈利平衡点，最巅峰时每月可为SQUARE-ENIX带来8亿日元的丰厚利润。但任天堂的网络化理念和SQUARE-ENIX以MMORPG为主的思想也有着截然不同。任天堂的掌机游戏一直遵循“收集、育成、追加、交换”四要素，这种以交流和对战为主体的游戏思想在沟通范围相对狭小的GB和GBA时代就已经大放异彩，到了以Wi-Fi技术为网络载体的N DS平台上更是如鱼得水。去年年末，NDS版《动物之森》和《马里奥赛车》的疯狂热卖就和新鲜出炉的官方Wi-Fi免费网络服务有着密切的关系。今年发售的《口袋妖怪 钻石/珍珠》更是将NDS的网络联机推向了一个新的热潮，成千上万的玩家都在热衷于上网对战和交换妖怪。相比较GB和GBA用联机线进行交流的时代，NDS无疑在这方面有了更上一层楼的出色表现，Wi-Fi网络已经使得掌机玩家之间跨地域交流成为了可能。



↑随着时代的发展，除了一些传统的游戏类型之外，更多类型的游戏都将逐步扩展到网络平台之上。



另外一方面，一些传统的单机游戏类型也逐渐在像联机对战方向过渡。KONAMI的镇社之宝《MGS》在《MGS3生存》中加入了免费向玩家开放的网络对战模式，在2006年年底发售的PSP版《MGS：掌上行动》更是加入了同伴收集等标准掌机的育成要素。CAPCOM第一开发部制作的《生化危机：爆发》是继承了正统《生化危机》系列世界观的作品，并根据网络化的需求对游戏系统进行了大规模的调整，加入了多人协作系统和丰富的隐藏要素收集。《生化危机：爆发》的初代和资料片两部作品拥有全球百万的惊人累计销量，对于CAPCOM而言无疑是巨大的商业成功。这种对原有的著名作品进行大刀阔斧改革，将其改造为网络化游戏的过程之艰辛绝非一言所能概括，但一旦成功，凭借着优秀的素质和原有品牌的广告效益，厂商将完全可以赢得口碑和票房上的双赢。除了联机对战外，成绩排名和数据更新下载也是单机游戏走向网络化的一个突破口。KONAMI的《胜利十一人》系列从7代开始对应从PS2BB上联网更新球员资料，《MGS》系列也可以通过游戏中获得的密码将自己的通关成绩和VR任务成绩上传到官方网站进行世界范围的名次排比。随着家用机的网络化逐渐成为标准，相信资料更新和数据排名将会成为大部分单机游戏的标准配置。

令人叹息的是，日本游戏开发商对于网络化方面的迟缓已经让一些韩国等国家的网络游戏开发商有了可乘之机。近年来，发展迅猛的网游行业对于日本游戏界的抄袭已经完全到了令人发指的程度。《跑跑卡丁车》完全就是《马里奥赛车》的翻版，《泡泡堂》跟HUDSON名作《炸弹人》相比也是换汤不换药。盛大的《快滚》明目张胆抄袭NAMCO的PS2游戏《块魂》。最为恶劣的案例莫过于韩国Webzen（代表作：《奇迹》）公司开发的《Wiki》，从画面到系统，这款网游无疑都在向《赛尔达传说：风之韵》致敬。为此，Webzen还差点惹上任天堂的官司。笔者无意谈论目前网游的发展现状，但PC网游作为一个新型产业，没有多少经验和创意的历史沉淀导致了产品的拿来主义泛滥，也实在是让很多TV玩家都感到无奈的事情。

PART 6 尾声 一起游戏而不是一起完蛋

坦白而言，以国内玩家的视角来看，这篇特稿绝对不是一个轻松的话题。相比较日本和欧美注重玩家间互动和交流的理念，中国网络游戏行业的不健康发展和市场的无序化已经值得所有人深思。《传奇》等网游在中国的登陆更像是打开了一个潘多拉魔盒，而不是一片未经开辟的新大陆。网络游戏在我国的发展之迅猛出乎了很多玩家的意料，不但创造了数以十亿人民币的产业链，更获得了国家的注意和扶植。但在国内，网络游戏＝MMORPG的观念已经深入人心，PK、刷怪、练级似乎就是网络游戏的全部。如何改变国内不健康的网游产业绝非一朝一夕之功，但我们都相信那一天终究会到来。毕竟，我们要一起游戏，而不是一起完蛋。





从未揭晓的谜
电软彻底揭秘

游戏业大迷团!!

读者最关心的34个业界疑难全解答

comes No.01 CAPCOM成立于什么时候??

——江苏读者 陈琦

猴子■CAPCOM最初成立于1979年，当时它的名字叫“Japan Capsule Computers”，主要生产业务用游戏机（包括街机和其他电动玩具）。在1983年，该会社将自己的名称改为CAPCOM有限公司（CAPCOM是Capsule和Computer拼在一起的写法）。Capsule和Computer在英语中分别是“胶囊”和“电脑”的意思，这家公司取这么一个名字，足以看出它在电子制造业的雄心。到今年，CAPCOM已经走到了第28个年头，它在业界创造的辉煌也被人们熟记在心。到现在，CAPCOM在日本的大阪、东京，美国的加里弗尼亚、欧洲的英国、德国以及我国香港特别行政区都有游戏开发和代理机构。在日本，CAPCOM除了制作本社的游戏之外，还代理了许多海外公司的游戏。像著名的《战神》、《使命召唤》、《横行霸道》等优秀的美版游戏，在日本都是由CAPCOM代理发行的。

comes No.02 《大神》还会有续作吗?

——广西读者 黄海

猴子■《大神》的制作商是以神谷英树为主要制作人的Clover小组，发售权由它的母公司CAPCOM代为执行。由于神谷等人离职，Clover解散，所以这部游戏的著作权存在着争议。毕竟剧本、角色设计、音乐等具体的工作都是神谷和Clover的心血，但是Clover解散之后，这些版权也都被CAPCOM收回了。从《恶魔猎人4》转手交给小林裕幸开发的事实来看，今后假如CAPCOM有心再制作《大神》的续篇，八成也会另找一群人来做，这样的话游戏能够做成什么样还是个值得保留的问题。从另外一个方面来说，《大神》本身的故事已经很完整了。所以从情节上来看，没有制作续篇的必要。而且后续游戏究竟做到哪个机种上呢?从目前的情况看，Wii或者DS实际上更适合制作这样的游戏……总的来说，《大神》出续集的可能性现在还不大，但是将现在的一代移植给其他机种，倒是一个比较不错的设想。



comes No.03 为什么N目评价那么高的游戏销量却那么低?

——四川读者 邓梦雪

猴子■如果从比较现实的角度出发，大家可以想想，说一个游戏“好”，和花钱买一个游戏（当然是正版），哪件事情比较容易做一些？日本欧美虽然是发达国家，但是游戏软件的消费，对于很多玩家来说，也不是九牛一毛那么容易。而且一个重要的问题是，全世界60多亿人里，真正像大家这样每天关注TV Game的，实际上并没有那么多。就好像一位艺术家的作品在圈里反应不错，但是出版之后卖得不行一样。艺术家的作品要给鉴赏者看，我们没有必要让街边的大叔大婶们也非得来捧场不可吧?

说起来，古代希腊的著名诗人荷马，写下的史诗可以算是千古流传的不朽绝唱了。在他死后，希腊的九座城市都争着说自己是荷马出生的地方。但是这位诗人在世的时候呢？只是一个靠卖唱维持生计的盲人乞丐而已。当他用琴声向人们讲述过去浪漫的历史时，大多数的人都只是不屑地无视他，或者给他一两个小钱而已。“曲高和寡”这样的情况





↑SEGA义无返顾的为XBOX推出了《飞龙ORTA》，但惨淡的销量使其力挺的策略遭受到了沉重打击。

自古而然，所以没什么值得奇怪的。

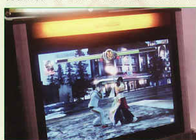
comes No.04 为什么街机越来越少了？

——广州读者 彭俊

猴子■这个……实际上有多方面的原因。首先在2000年，由于当时社会上一部分街机厅对中小学生的不良影响，以及一部分街机经营者存在机器违规、有赌博行为等不法的表现，主管文化娱乐的部门发布了整顿街机市场的文件，规定国内的街机厅规模受到各种限制，并且停止审批新的街机厅。此后国内一些城市的部分街机厅在整顿中关停并转，最后只有一些大城市中规模较大的街机厅维持了下来。

其次，在2000年之后，个人电脑上网、网吧的普及和网络游戏的迅速发展，使原先热衷于街机游戏的人群（其中很多人是学生）对网络产生了兴趣，上网和玩网游逐渐成为许多人新的选择。国内街机整顿的时期正是网络游戏兴起和发展的时期，这一起一落的形势，从一个侧面反映了街机的衰落，所以大家觉得街机在一夜之间减少了许多。

最后一方面的影响来自国外。2000年之后，许多以前在街机界叱咤风云的公司都很少涉足街机业务（最明显的例子是CAPCOM），以前国内流行的机器版本多是CAPCOM和SNK的，CAPCOM不出游戏，SNK倒闭，盗版的街机面板没了市场，玩家们玩的游戏不是老化就是难以引进，现在在北



←街机游戏在国内的复苏需要花费相当长的时间

京、上海、广州等大城市的大型电玩中心还可以玩到比较新的游戏（最近有消息说VF5到上海了，但是未经证实），而更多的玩家，一般只好在模拟器和家用机上体会街机游戏的魅力了。

comes No.05 哪些可以称得上是天才的游戏开发人员？

——辽宁读者 ??

猴子■爱迪生不是说过，天才就是百分之一的灵感加上百分之九十九的汗水。实际上成功的游戏开发人员都是勤勤恳恳、任劳任怨、脚踏实地走过来的，哪怕是大师级的人物，最初也是从最基本的工作干起的。宫本起初负责的是街机大金刚的开发，稻船做的是洛克人的人设，北濑佳范只是坂口的助手，等等等等。不过爱迪生又说过，“那1%的灵感是最重要的，甚至比那99%的汗水都要重要”。所以天才们能够区别于普通人，还是靠着他们脑子里那1%的东西。铃木裕在设计摩托车游戏的时候能够在物理学的基础上“发明”当时在摩托比赛里没人使用的“甩尾”动作，而今无论是游戏还是现实，车手们都可以在“漂移”中展现自己的风采，从这点来看，铃木当时的创新颇有些预言家的意味，这也算是天才的一种了吧。

另外一方面，能够制作出使人终生难忘的游戏的人，也可以算作是天才。像FFDQ口袋街霸这样的游戏就不必说了，想当初著名演员、导演北野武为TAITO制作的《武之挑战状》无论从画面、音乐、游戏过程和内容上看，都被人们认为是垃圾游戏的“极品”，其中各种另类的游戏方式也令人瞠目结舌(关于这个游戏我们在以前有过介绍)，至今这样的游戏能够令新老玩家们为之感兴趣和着迷，并且还有无数人抱着自虐的觉悟去研究这个游戏，不得不说，制作这样游戏的人也算是天才……



comes No.06 PS2现在还在生产吗？停发会在什么时候？

——云南读者 吕毅静

猴子■我可以负责地告诉你，PS1到现在都一直在生产中，PS2更是没话说。作为光盘主机两次大战的获胜者，PS和PS2在世界各地的销量早已破亿，软件销量就更不必说了。而且一些老玩家的主机现在已经快盯不住了，很多人都有“再买一台”的想法，所以厂家必定会生产新的机器以满足市场的需求。PS1从1995年正式发售到现在已经有12年的时间，现在仍然继续生产，所以保守估计，PS2生产到2010年应该是没什么问题的。当然了，现在日美都是以小机器为主了，想买大机器的，只能买到50000和50001的BB同捆版，因为现在有的游戏（如FF11）仍然需要硬盘存储游戏数据，所以大机器也仍然在少量生产中。

comes No.07 历史上销量最高的游戏是哪一款？

——广东读者 江家泉

猴子■所谓的“最高销量”，如果按照机种、版本、单发与捆绑等严格界限划分的话，有多个答案。首先我们只统计正版游戏的销量，然后把目光集中在PC Game与Video Game两大主流上的话，那么我们的答案是——

首先，在捆绑销售中累计销量最高的，当然是任天堂的《超级马里奥兄弟》。FC（NES）版的销量加在一起，“顶蘑菇1代”居然在全世界卖出了4023万份之多！这应该是史上最大的游戏销量数字了。而玩过这款游戏的玩家何止上亿啊，所以说马大叔的魅力果然是无穷的。捆绑销售的第二名是《俄罗斯方块》，当时每卖一台GB就搭配销售一张TETRIS，最后总销量达到了3000万，可惜当初苏联人将这个游戏的版权卖掉了。当初阿列克谢·帕基特诺夫这位大胡子最终也从发行该游戏的BPS那里拿到了最初著作权的一点权利金，并且拿这些钱开了自己的游戏公司。实际上，如果把各国没有授权的厂家生产的俄罗斯方块机也算上的话，那么这个游戏的销量和游戏人数早已经远远地超过了超级马里奥。别的不说，我们大家身边的人有几个没玩过这个游戏？

而在非捆绑销售的电视游戏与掌机游戏中，稳居第一位的是FC（NES）的超级马里奥兄弟3（1800万），第二是GB的《超级马里奥大陆》（1400万），这些都是80年代末、90年代初电子游戏在全世界最兴盛时期的往事了。第三和第四分别是PS2的《横行霸道：罪恶都市》（1300万）和《横行霸道 圣安地列斯》（1200万）。Take 2的暴力游戏在全世界受到巨大欢迎，但是也引起了许多的争议。

顺便说一下，在PC游戏中，单发销量最高的是《模拟人生》（The Sims，1600万），其次是《星际争霸》（Star Craft，950万，包括资料片）和《半条命》（Half-Life，800万）。

comes No.08 卖不完的游戏厂商会怎么处理？

——广东读者 伍海宁

猴子■一般来说，卖不完的游戏有3种处理方法：或者降价销售，或者封存，或者销毁。其中第三种情况不多见，一般是发生了侵权事件或者游戏存在严重BUG，没有解决的办法之后才采取的下下策。对于系列销量长盛不衰的游戏来说，在隔一段时间之后推出廉价版，是比较常见的。像Square-Enix、CAPCOM、KONAMI这些公司，还经常把受欢迎的老作品安上诸如“Mega Hits”、“Ultimate Hits”、“Best Collection”等冠冕堂皇的名字，廉价出售（一般廉价版都在2000日元左右）。但是如果是小公司生产的没名气的游戏，在卖过一段时间之后很可能就被摆在中古的货价上，以1000日元以下的价格贱卖了。所以在许多日本的二手游戏店里，人们可以看到全新的中古货。如果这个游戏碰巧是一些玩家喜欢的，那么对于他们来说，这就是天上掉馅饼的好事了。

comes No.09 任天堂社长岩田聪多大了？

——广东读者 陈志威

猴子■岩田聪于1959年12月6日出生于日本北海道，今年48岁。他在1982年毕业于东京工业大学，起初是在任天堂的第二方会社HAL研究所工作，他最早参与制作的游戏是《高尔夫》和《气球大战》(这回明白为什么最近的Wario制造里总少不了气球大战了吧）。后来又在HAL研究所负债20亿日元的危难时刻挽狂澜于即倒，带领员工们战胜困难，制作了《星之卡比》、《MOTHER2》等名作。在N64时代，岩田开始介入任天堂本社游戏的制作，在很长一段时间内往来于美日两地，2000年的时候正式进入任天堂本社。2002年，山内溥在退休的时候提拔入社仅2年的岩田作为自己的继承人，终结了山内家对任天堂连续3代的统治。事实最后也证明，山内的选择是有利于任天堂的明智之举。



comes No.10 几家合并后的厂商，如SE，现状如何？

——上海读者 刘诗杰

猴子■Square和Enix合并之后，原先两社的开发组仍然开发各自的游戏，但是也有合作的游戏推出（如FF and DQ富有街）。在2003年之后，SE经历了一些人事变动，坂口博信悄然离社，自己成立Mist Walker，开发《蓝龙》、《失落的奥德赛》等游戏。而FF的开发工作基本上已经由北濑佳范、河津秋敏等人负责。野村哲也借助《王国之心》系列的大成功也成了社内的游戏制作人，在PS2、DS、手机等平台上都有涉猎。被原Square收购的Quest虽然离开了松野泰已，但是仍然制作FFT，最近准备推出PSP版的《狮子战争》。SE目前致力于全机种游戏的开发，FF系列的GBA复刻已经结束，但是PSP版的FF1+2已经在制作中了。不知道这次要复刻到第几代。

SEGA和Sammy合并之后就比较惨了。随着多位核心人物的离去，SEGA到现在能够继续维持的游戏已经不多。不过SEGA最近在街机上取得了不错的成绩，《三国志大战》和《偶像大师》都推出家用机版本，SEGA的街机市场开始复苏。在家用机方面，《龙如》系列作为PS2上的原创游戏，是近年来少有的SEGA风格的佳作。即将移植的《北斗神拳》和《VR战士5》在街机上也都是相当不错的作品。

NAMCO与BANDAI合并了一年，基本上和过去差不多，以前该出的系列照出不误。除了《传说》系列在05年底开始"量产化"以外，《铁拳》和《皇牌空战》的续作出得也不快。尤其是PS3版的铁拳6到现在还是没什么消息。这样下去，NAMCO会为BANDAI制作更多卡通题材的游戏，毕竟小孩子的钱比较好赚。

comes No.11 那些所谓的游戏"达人"是不是比常人多点什么东西啊？

——石家庄读者 陈昱

荇菜■当然了！想要成为达人，必须有三个鼻子四张嘴，六只眼睛九条腿……说笑说笑，不要打我。

其实无论是玩游戏还是做别的事情，想要成为"高手"、"达人"，无非都是需要这几件东西：悟性、热情、恒心以及勤奋。爱因斯坦说天才就是百分之一的天赋加上百分之九十九的汗水，这句话不仅仅适用于科学领域，用来形容游戏达人同样也是正确的。

不过话说回来，游戏毕竟是一种娱乐。如果你立志成为一个游戏"达人"并且为之付出努力，这当然并无不可，但是要注意调配好自己的时间，不能玩物丧志，不然就成了"学习菜鸟"或者"工作苦手"。同时，如果你更愿意以轻松休闲的态度来看待游戏，而不计较游戏水平的高低，那也无可厚非。总之，只要你从游戏中得到了乐趣，那就是可取的！

comes No.12 暴雪何时才发售新游戏？

——云南读者 李俊文

荇菜■呃，你算是把我问倒了。首先，暴雪何时才发售新游戏，只有暴雪自己才能回答；其次，就算他们回答了，也完全不能相信，因为地球人都知道暴雪在"发售日期"这个问题上一向不靠谱，满嘴的不着四六……

不过我们还是可以大致地分析一下：从1994年到2004年之间，暴雪基本上保持了每年推出一部重要作品的速度。但自从2004年《魔兽世界》发售之后，暴雪的脚步就明显放慢了，直到今年才刚刚有《魔兽世界》的资料片《燃烧远征》。其实这不难解释：以前暴雪要靠发售新作品才能获取利润，而《魔兽世界》是网络RPG，主要的收益来源于玩家每月交纳的费用，其生命周期也比一般的单机游戏要长得多，因此暴雪大可以抱着这棵摇钱树吃饱喝足，而不必赶着出新作分流《魔兽世界》的用户群。一定要我预测的话，暴雪的下一部作品应该是《星际争霸2》，而发售日期……北京奥运会之后再说吧。

以上所谈论的是PC GAME，至于TV GAME么，看看《星际争霸·幽灵》的命运，大家还是不抱太大的期望了。

comes No.13 微软出不出掌机？

——广西读者 小胖

荇菜■有句话叫做"没有金刚钻，别揽瓷器活"。当然我不是小看比尔大门叔叔的实力，但是现在掌机市场任天堂一家独大的局面是秃子头上的虱子——明摆着的事儿。从Game & Watch开始，老任的掌机统治地位就几乎牢不可破，历经GB、GBC、GBA、NDS等几代长盛不衰，期间其它各个挑战者(例如GG、WS等等）无不在任天堂的强势面前撞得头破血流。尤其是NDS这一代，任氏"异质路线"获得了前所未有的成功，以至于掌机的地位几乎凌驾于家用机之上，这样的大好局面恐怕连任天堂自己当初都没预料到。最近又有《勇者斗恶龙9》登陆NDS的爆炸性新闻传出，这种时候还指望在掌机市场上分一杯羹，实在无异于痴人说梦。

反观微软方面，目前家用机市场上XBOX360的形势喜人，不但在欧美市场牢牢站住了脚，甚至在日本也开始有一些起色，正是要和PS3一决胜负的时候。精明的大门叔叔又怎么可能在这个紧要关头分心二用、去开辟一个没有获胜希望的新战场呢？就算微软真的要涉足掌机，恐怕也是几年之后的事情了吧。

comes No.14 对软件厂商来说，多平台比独占好吧？那为什么……

——陕西读者 郑玮

荇菜■按照加法来计算，一个游戏多平台发售当然比独占要赚得多，可惜商界的事情并不是1+1=2这么简单。不妨假想一下这样的情景：久多对迁本说："《恶魔猎人4》一定要给PS3独占啊！



我把CAPCOM的权利金降低50%！”或者岩田告诉和田：“《勇者斗恶龙9》NDS独占哦！否则以后再也别想复刻《最终幻想3》之类的作品捞票子了！”

当然，以上纯属恶搞，目的只是为了说明厂商之间可能存在的利益关系与协议，各位千万不要当真。总之，软件厂商之所以要选择独占，背后自然有其利益因素。某些实力强大的软件厂商（例如EA、Rockstar等等），还可能通过重量级软件独占与否的策略来左右业界的走向，以谋求自己的利益最大化。一句话：都是为了尽可能的赚钱啊！

comes No.15 游戏延期真的是为了提高游戏的品质而不是因为没有完工吗？——上海读者 刘诗杰

荐菜■这个问题很难回答，因为“完工”的含义本身就很难界定。比如一个RPG游戏，系统、剧情已经完成了，但是只做了一个迷宫，这样的作品玩家买回去也能玩；但是一个小时就通关了，这算不算“完工”？还是说要做完二十个迷宫、保证五十小时的游戏时间，才算是完工呢？

客观来讲，游戏的制作时间越长，品质就会越好（除非制作人员都干吃饭不干活），但是相对来说成本也会越高、也更容易错失占领市场的时机。所以，所谓游戏“完工”，其实只是它在品质和利润二者之间找到的一个平衡点而已。例如



↑「盗墓者：黑暗天使」延期长达两年，最后仍然bug成堆，也算得上是「极品」了

2006年底发售的《战争机器》很明显可以看出有一些缩水的痕迹，换句话来说就是没有完工；但是它的品质已经足够得到人们的交口称赞，而上市的时间又正好是在PS3发售前夕，战略意义重大。像这样的情况，又怎么能用“完工”与否来衡量呢？

comes No.16 《生化危机》系列游戏总共出了几款？——山东读者 胡晓伟

荐菜■如果只讨论正统作品的话，到目前为止应该是五作，按照发售时间顺序为《生化危机》、《生化危机2》、《生化危机3》、《生化危机0》、《生化危机4》。最早在DC平台上发售，后来又曾经移植到PS2、NGC等机种上的《生化危机·代号维罗尼卡》虽然名义上是“外传”，不过从剧情的承接性来看，它在系列中的地位是非常重要的，因此通常也被算作是正统系列中的一部。



↑《生化危机0》是系列中硕果仅存的“独占”作品了。

《生化危机》系列其它的支线作品、衍生作品主要包括《生化危机·爆发》系列和《武装生存者》系列。PS2平台上的《生化危机·爆发》系列是以“生化”剧情为背景的网络游戏，共有两作。而《武装生存者》则是光枪射击游戏，目前一共发售了四作，但其中第三作是以《恐龙危机》为背景。



此外，《生化危机》系列各作的移植版本众多，各个不同版本之间一般没有太大的区别。而NGC平台上以初代剧情为基础制作的《生化危机·重制版》则在画面、系统等方面都有大幅度的进化，场景和剧情也都比原作有所扩充，将它看成一部全新作品也并不为过。

comes No.17 《生化危机0》有希望移植PS2吗？——广东读者 陈铭豪

荐菜■屈指算来，在《生化危机》正统系列的几部作品中，唯一一个还没有挪过窝的也就只剩下“0”了，因此fans们发出这样的疑问也是难免的。说实话，以CAPCOM眼下的行事风格，如果哪天它忽然宣布“0”移植，实在是一点都不奇怪。但移植无非是为了“资源再利用”，炒炒冷饭再赚一笔。而此时出PS2版“0”的话，是赚还是赔实在很成问题。《生化危机》系列的号召力早已大不如前，而PS2也行将就木，就算出了恐怕也不会有几个玩家真的去买（国内买D版的人也许不少，不过CAPCOM又赚不到D版一分钱）。再加上以PS2的机能，移植“0”也并不容易，恐怕CAPCOM再傻也不会去做这种吃力不讨好的事情吧。

当然了，尽管移植PS2可能性极小，但是等到《生化危机5》在XBOX360或者PS3上发售的时候，CAPCOM再趁热打铁地出个什么“生化全系列收藏”之类的东西，把包括“0”在内的作品再一股脑儿地卖一遍，那可没什么稀奇的。

comes No.18 游戏能当饭吃吗？——某家长问

小沛■细细想来，这世上的诸般事物不能当饭吃的真是微乎其微，只不过每个都有不同的“吃法”。游戏是一种娱乐手段，也是一种产业，其在全球每年动辄几十亿美金的市场份额足见此一行业已颇具规模。喜爱游戏的人如果要靠它当饭吃，目前起码也有三种选择：其一，进入游戏开发公司；其二，当一名游戏相关媒体的编辑；其三，成为游戏高手参与赛事。进入游戏公司当然就不能只是会玩游戏了，起码要精通电脑知识，学会制作游戏，而加上本身喜欢游戏的话，在工作中也能得心应手。现在中国这样的公司有很多，不少还是外国知名的企业，这个职业绝对是高薪。如果要想成为编辑的话，最为基本的语言组织能力加上对游戏业界熟知和游戏本身独到的见解，基本就可以胜任这一工作，各大网站和平面媒体都需要这样的人才。至于成为游戏高手，那就要看天分了。参加个WCG之类的国际性赛事倒也可为国争光，只不过要求技术相当高才行。游戏在中国的起步较晚，以后还会衍生出什么职业尚未可知，看现在欣欣向荣的景象，估计这碗饭当真是可以大吃而特吃了。

comes No.19 游戏能改变人生吗？——广东读者 冯少斌

小沛■牛顿当年在树下读书时，根本想不到一个苹果能让他发现万有引力；瓦特发明蒸汽机时，竟然是一只寻常的水壶令他顿开茅塞……改变，终究是对人生的一种顿悟，可遇而不可求。也就是说，世间万物都可以改变人生，游戏也能，但不是一定能。改变人生的是自己，外力的影响固然存在，但内心是否为之撼动则完全在己。就好比楚汉时期，范增苦口婆心劝项羽，但霸王心存妇人之仁，终究被范增骂为“竖子不足与谋”。张良在下邳圯桥上闲游，好心为一老翁捞鞋，竟得传授兵法，于是成就了“孺子可教”的佳话。

各游戏均有自己的世界观，其中也有不少警世的意味，玩家如果以此励志，则可受益无穷。但有的游戏内容低俗，玩得偏了也容易受其蛊惑，深陷而不能自拔。所以大家在玩游戏时要慎重挑选，注意自我保护，抵制不良游戏。

comes No.20 任天堂是否还会推出新的掌机？——河南读者 郑永兵

小沛■奔驰公司将来还会推出新款汽车吗？麦当劳的汉堡还会推出新的口味吗？当然会！任天堂



↑NDS的大成功，使任天堂的新掌机研发进度可以放缓一些了

和所有的公司都一样，利润是第一位的，只要他们在掌机上还有利可图，自然会不断推出新的产品。

现在NDS虽不像GBA那样独领风骚，但在掌机领域也占据了绝对的优势。依照目前的状况，任天堂在短时间内是不会推出新掌机的，因为NDS的生命力还非常旺盛。每个游戏硬件产品都有自己的生命周期，这个周期必然先从推广开始，当推广到一定程度后就要看相关的游戏和硬件机能还有多久的生命力，最后就是等待新技术和新创意的诞生，这才会有下一代主机的推出。NDS的创新使得它的生命力应该会超越以往的掌上平台，而且它的成就已经使得很多家用机大作也移植到了这上面，以后的发展更是无可限量。估计再过个四、五年也都还是NDS的天下，其时再推出新掌机的话，也不



过是在NDS的福荫之下，赢得些声誉罢了。

comes No.21 主机的发展方向？——黑龙江读者 侯宇禄

小沛■主机的发展离不开科技的进步和新创意诞生，现在分执两种理念的就是微软和任天堂，而索尼则属于各占一部分。这两种理念最终是谁获胜还不好说，起码现在是各自占有一席之地，而且并存的事态在数年之内都不会改变。

微软的Xbox360较之以往纯粹是在机能上大做文章，如内置3块双核CPU、高清晰画面、无线手柄、HD DVD光驱等等。任天堂的Wii则将重心放在了游戏方式的革新，如体感式操作和丰富的周边，而画面等则和上一代NGC没多大区别。至于索尼，则在保留传统并进一步强化机能的情况下加入了部分革新。不过这种做法看似两者兼顾，却也造成了游戏厂商的无所适从。完全的创新软件还需要对应超强的机能、而纯粹的传统作品似乎也浪费了PS3的六轴系统……

现在说主机未来的发展方向只能靠猜测，最终的决定要看这三者谁能在今后占有较大的市场。如果微软赢了，那么Wii就是第二个VB；如果任天堂赢了，则360的下一代也将在创新上下功夫；如果索尼赢了……大家就都赢了！（笑）以后的发展便能随心所欲。

comes No.22 日本游戏业的春天来了吗？——云南读者 姜明

小沛■日本的游戏业并非如大家担心的那样，所谓的萎缩是比较之前最鼎盛时的情况，而随着次世代主机的推出，和游戏方式的革新，现在的状况可能稍好于从前。

一家独霸和群雄逐鹿的处境是不能相提并论的，随着游戏制作成本的提高和竞争对手的增多，游戏厂商现在的日子是大不如前了。而且这种状况在未来很难缓解，竞争只能越来越激烈，似乎现在很多行业均是如此。现在游戏业整体的发展趋势是非常乐观的，市场不断拓展、玩家群的数量也逐年递增，只是因为游戏的种类太多，因此才造成游戏单本销量下降，但就绝对的好游戏来说，销量是在不断上涨的。这样激烈的竞争状态下，玩家是绝对的受益者，因为只有好游戏才会有市场，那么今后精品的数量必然会增加。



日本游戏业现在已经发展得非常成熟，反观我们中国倒是颇为令人惋惜，不过中国游戏业的春天也快来了，我们期待这一天快点到来吧。

comes No.23 游戏店BOSS一台主机的利润有多少？——石家庄读者 陈昱

北斗■这个问题……还真是相当不好回答啊，毕竟小编们可没在游戏店中做过卧底，这种"业内秘闻"自然也无法掌握得太确切。不过大致的情况还是可以给大家透露一二的：以PS2为例，目前市面上最常见的型号应该是77系列，现在的价格大致是在1000到1100左右浮动，卖出一台这样的PS2主机的话，大致利润是在50－100左右。当然，这个利润只是一个相对而言比较"标准"的参考数目，根据各游戏店老板进货渠道的不同、当地主机售价水平的不同等，实际上这个利润值还是有一定范围的浮动的。另外，还要考虑到不少游戏店将老机子翻新后冒充全新机出售从而大幅提高利润的做法（例如前两期热线中报道过的7万系列翻新机情况）。而对于PS2而言，除了主机之外，周边的销售也是获取利润的一大渠道，比如你买了台PS2回家，这配套的记忆卡总得来一块吧？手柄（不管组装原装的）也得再买上一只吧？这里面的利润就不小，虽然这类周边绝对利润并不高，但相对利润还是比较可观的。还有就是各类限定版主机、游戏或是周边，一经热炒，利润也比较大。

comes No.24 得到多数软件商支持的是PS3还是Wii？——浙江读者 张文涛

小沛■索尼经历了PS和PS2这两代主机的辉煌之后，其第三方软件商的支持数量远远高于微软和任天堂。不过现下的PS3和Wii则不同于以往，PS3还是略占上风，而Wii却也不可限量。

要说整体而言，现在索尼在软件商的支持上与任天堂算是不分伯仲，因为许多厂商都是冲着NDS去的。至于Wii，因为是刚刚推出的新主机，并且游戏理念与先前大不相同，所以还不至于吸引大量的厂商为它制作游戏。相比之下，PS3是PS2的后继机种，以前的游戏都可顺利在PS3上推出，所以单看PS3和Wii的支持率，还是索尼稍占上风。

comes No.25 单纯以实力来讲，大陆能开发出次世代主机吗？——辽宁读者 李典

北斗■你指的是纯技术开发实力吧。在讨论这个问题之前，我想我们最好还是将要比较的对象，定义在"次世代主机"中的XBOX360和PS3上，因为单从硬件性能上来讲，Wii其实也就是1.5个NGC，这是台强调创意和玩法的主机，和它比硬件性能没有任何的意义。说到这类电子产品，最关键的还是芯片、特别是CPU的开发制造能力，而我国在这方面的水平，目前并不能算高。以我国最新自行研制出来的龙芯2E为例，其主要性能参数为600－1000MHZ、64KB的一级缓存、512KB的二级缓存，基本上相当于目前中档偏下的P4芯片；与之相比，XBOX360中央处理器的性能参数为3.2GHZ、32KB的一级缓存、1MB的二级缓存，而且是3个同样性能的CPU；PS3中央处理器的性能参数为3.2GHZ、32KB的一级缓存、一路PPE（512KB二级缓存）和七路SPE（256KB二级缓存）。单是这一项就已经有了明显的差距，而制作一台游戏主机，其它包括GPU、显卡、内存等诸多部件，我国目前在这些方面的自我研发能力上，与世界先进水平还是有着比较明显的差距。所以，从现在已知的资料来分析的话，我国大陆现阶段还是无法完全凭自己能力开发出可以媲美XBOX360或是PS3的次世代主机。

comes No.26 SEGA，什么时候才能看到你的主机？——河北读者 王见

北斗■这个"第四匹黑马"，就看你怎么来界定了。从以往的经验来看，其它厂商推出游戏主机的可能应该是不会太小的，但是这些新主机能够上得了台面、或者说是能够与目前这三台新主机有一拼之力的可能则非常小。之所以这样说，是因为任何一家厂商想要进入一个全新的领域，对它们而言都是很大的挑战，这其中不但有新领域所潜藏的诸多风险和不稳定因素，该领域原有势力也会极力排挤新厂商的进入。这种情形，在游戏行业尤其明显，众所周知，游戏业界的硬件厂商一直以来也就这么几家，如果游戏硬件业真这么好进的话，"黑马"们早就一窝蜂的闯头往里冲了。前两年的PHANTOM，发售前的炒作也算是颇有点声势了，我国都有不少玩家对其表示关注，然而发售后的实际销量呢？我就不多说了，相信大家心里都有数。再往前一点，还有诺基亚的N－GAGE，同样的下场。游戏业丰厚的利润和它的发展前景，注定了将会吸引越来越多的厂商，但要想从任天堂、微软和索尼三大巨头嘴里夺食，绝对会是一件极有挑战性的艰巨任务。02年世界杯上干掉法国的塞内加尔，那叫冷门；98年的克罗地亚，才是黑马。



comes No.27 SONY共出了多少种主机？——广西读者 周丽

北斗■相信这也是许多SEGA铁杆都比较关心的一个问题吧，不过说实话，再看到带有SEGA标记主机的希望，已经是相当小了。当年SEGA凭借着那些移植自街机、由其本社自己开发的大量优秀动作游戏以及硬派的游戏风格，赢得了相当多的追随者；特别是在MD时代，其在欧美方面的势头是明显盖过任天堂的SFC的，即便是在土星SS上，虽然最终还是输给了PS，但也同样铸就了许许多多至今仍然为玩家们所津津乐道的经典作品。应该说，正是SEGA这种屡败屡战的顽强风格和决不妥协的硬派游戏风格是玩家们最为欣赏的地方，然而，随着其最后一台主机DC的停产，这个巨人和它昔日所创下的辉煌已经永远地成为了漫长历史绘卷的精彩一页。自从SEGA放弃硬件，一心致力于游戏软件开发以来，取得的成绩并不理想，当初"世界第一软件商"的豪言也早已随风逝去，其现在连一流厂商都不能算是了。这种情况下的SEGA，已经再也没有了资金和精力来开发新的主机了，昔日的美好梦想，终究只能化为泡影……

comes No.28 SONY共出了多少种主机？——广西读者 周丽

北斗■其实SONY出过的主机并不多，家用主机方面也就是PLAYSTATION系列的1、2、3代主机，掌机方面则只有一个PSP。当然，如果算上体积缩小版的PSONE和7万系列的PS2的话（也有人称PSTWO），数目也是比较少的。作为SONY涉足家

用主机行业的第一台主机，PS可以说有着极为重要的意义，而围绕着这台主机的前身，也有着一段不为人们所知的幕后故事。当年，SONY曾经对任天堂SFC的开发提供了较大的技术援助，并以此为契机希望与任天堂合作退出SFC的CD兼容机。虽然任天堂当时并不看好这个创意，可还是因为种种原因答应了合作，然而整个计划其实一直都只是SONY的一厢情愿而已，最终任天堂单方面退出了开发，SONY则是因为前期投入太多，只得硬着头皮继续奋斗下去，最终的成品就是我们今天人所共知的PLAYSTATION！可以说，凭借着PS和PS2的优秀表现，SONY已经在家用主机王者的宝座上牢牢占据了整整两个朝代；在已经开始的新一轮主机大战中，PS3已经很难再一家独大，SONY和它的PS王朝也将面临前所未有的挑战。

comes No.29 游戏制作好以后是怎样进行测试的？——成都读者 杨逸

风林■游戏不是制作好才开始测试的，而是在开发中就要进行测试。测试会从原型版本诞生的那天起展开。电视游戏的主要测试工作包括各个方面的工作，涉及到稳定性、声音、图像、文字、操作、关卡、流程、逻辑性以及TRC等方面。一般会根据关卡来分派测试员，测试员则需要报告负责关里的各项缺陷（TRC除外）。而一些比较重要的测试比如TRC测试则会交给专人负责。不过，随着游戏开发的速度加快，现在也出现了很多除BUG不干净的现象，最近出现了大量带有恶性BUG的游戏上市，例如PS3刚刚推出的《NBA 07》。还有像《战争机器》、《使命召唤3》的一些虽然不影响游戏，但却完全不符合正常物理规则的现象出现，这类情况越来越多。好在随着网络在家用机平台上的普及，很多厂商开始简化和分散化测试工作，甚至是玩家



↑画面仅仅是表象，潜伏在下面的恶性BUG将使厂商的诚信受到前所未有的冲击。

发现问题后反映给公司，公司通过网络提供补丁下载更新到玩家的主机内，以解决问题。但对于无法连接网络玩家来说，这样的方式显然就不能让人接受了。不过基于游戏设计程序本身致命的问题却也无法依靠补丁来解决问题，比如《使命召唤3》中那些让人苦笑不得的“空中飞人”。

未来游戏的发行速度越来越快，但质量却无法保证，对游戏测试环节的忽视是不少公司都面临的严重问题。

comes No.30 为什么PS3在中国生产却不在中国出售？——海南读者 林柳青

北斗■我们应该将这分成两个问题来看：前者属于商品生产过程中的成本控制问题，后者属于销售对象群的定位问题。PS3之所以“MADE IN CHINA”，是因为中国的劳动力相对而言非常便宜，将PS3的硬件生产流水线设在我国大陆，可以大幅节省员工工资方面的支持，使得PS3的生产成本降低不少；虽然PS3主机在我国大陆生产会使得将其运往亚洲其它地区销售时的运费有所增加，但这部分的增加额与劳动力成本方面的节省额相比明显还是非常划算的。其实不仅仅是PS3，许多游戏主机都是“MADE IN CHINA”的，推而广之，其实现在许多所谓的“进口货”，大部分都是“MADE IN CHINA”的。至于PS3在中国生产为什么却不在中国出售？这个问题其实比较简单，那就是因为以我国目前的人均消费水平而言。愿意买而且又能买得起的玩家数量实在是太少，再加上索尼要想在大陆发售行货的话，势必需要做相当的付出（金钱和精力上），行货版PS2的遭遇就是前车之鉴，所以“贵族式”的PS3在这方面肯定会谨慎再谨慎。

comes No.31 恐怖AVG没什么新作了吗？——四川读者 王凌雪

风林■恐怖类型题材的游戏近两年的确有些微势，一方面是题材不够新颖，另一方面恐怖效果始终不如看电影来得直接过瘾，而且很多游戏加入了大量有难度的谜题，这也使不少玩家望而却步，恐怖类游戏销量不高，厂商的开发热情也就差了很多。还有一点就是，目前日本游戏业已经正式是掌机的天下，而恐怖AVG游戏又多强调画面效果，这一来二去，导致恐怖AVG游戏的产量在日本市场就更不太可能上得去了。相反，欧美倒是可以被看好，但是否合大家胃口就又当两说着了。事实上，所谓恐怖AVG早已风光不在，一些恐怖题材作品则干脆转向了其他的游戏类型，传统的AVG方式已经很难跳出大的圈子，甚至连《生化危机4》都要放弃掉以前的解谜为主的方式而更强调动作要素，这个大趋势已无法逆转，恐怖游戏将由原先单纯的AVG覆盖到更多类型中，比如FPS、ACT等。所以，如果不是执着于AVG类型的话，大家可以把视线转向其他类型，这样可选择的余地就会大很多了。

根据编辑部手头掌握的资料来看，未来可以选择的恐怖AVG还真不多，值得期待惟有《生化危机5》（PS3/XBOX360，预计2008年年初上市）、《生化危机 安布雷拉年代记》（Wii，2007年年末）、《寂静岭5》（PS3/XBOX360，预计2008年内）、《寂静岭·起源》（PSP，预计2007年年末），以及未确定的《零》新作。

comes No.32 游戏制作一般多长时间完成？——福建读者 张迪

风林■根据具体项目的情况、游戏的复杂程度、对应平台及开发环境的支持，从N年（N>=5）到3个月不等。一般商业化较强的公司开发续作会控制在1年半到2年以内，多平台移植作品也有能在3个月里完成的（比如GRAW的PS2版）。因此还是要具体情况具体分析，一般来说，原创游戏的次世代游戏的开发周期要相当长的时间，例如《蓝龙》。不过随着掌机的大行其道，大量的厂商都开始把自己的开发精力转移到开发速度快，投资低，风险小的平台，例如刚刚发表的《DQ9》，由于已经有了现成的开发引擎，因此实际开发时间将会压缩到两年内，对于DQ来说，这样的速度已经是超快（当然，不计算剧本设定之类的前期准备，只说正式进入开发运作成品的流程）。

comes No.33 像FF12这样的游戏开发成本需要多少？——浙江读者 金泰阳

风林■不同国家的劳力成本以及开发理念决定了不同的开发成本，此外最费钱的就是中看不中用的CG动画。想了解准确开发成本数字的读者应该去查阅相应的财务报告。一般的所谓AAA级大作的开发费用都在1000万美元以上，无论是否把部分量产的工作包给



↑《生化危机5》有望在下一个财年结算前正式推出（2008年3月）。

中国或者印度的开发组来完成。所以像《FF12》这样的作品，对SE来说，无疑是痛苦又无法割舍的项目。尽管软件销量大，但投资上的庞大，开发周期上的漫长，使厂商实际利润远不如一些卖个几十万的小成本掌机游戏。在近几年，开发成本带来的恶性后果将会越来越影响到厂商对硬件支持的态度和方向。值得与否，其中的苦与甜，也只有厂商自己才能了解了。

comes No.34 制作一部游戏的具体分工 ——山东读者 丁啸林

风林■1、制作人负责整体控制

2、内容经理对产品内容包括关卡的可玩性负责

3、市场品牌经理负责开发组与市场部的沟通

4、项目经理负责项目计划的制作与跟进

5、艺术总监负责游戏需要实现的视觉效果

6、剧本作家负责相关的剧本创作，包括对白

7、程序组：包括游戏引擎、3D引擎、2D引擎、游戏逻辑、游戏控制、特效、动画、声音、网络等项目；

8、设计组：包括游戏设计师、关卡设计师，负责游戏性、游戏方式、游戏关卡的设计；

9、美术组：包括2D美术、3D美术，负责游戏内所有视觉效果相关的内容；

10、动画组：包括动画师，负责动画骨骼的绑定、整合、调试；

11、声音组：包括音效设计师，负责游戏音效的设计、合成、整合、调试；

12、测试组：负责产品的测试；

13、数据管理：包括数据管理经理，负责版本的更新、管理与发布；

此外根据实际情况硬件开发商也可能派遣技术支持团队进入项目，主要是与程序组合作。



值得关注XBOX360平台的恐怖冒险游戏《Bioshock》，是今年最不应该被忽视的作品。

海南琼山 卓帅■当电软200期的时候，我的DSL也就到手了吧，在此吼几声以表示心中的激动！

安徽合肥 王海■200期，不就是“200，7”吗？在2007年电软迎来了200期，陪我走过了我的中学时代。

三栖人论坛 leenorman■从创刊起便一直看到现在，我从未落下任何一期。看电软，从最初的兴趣，已经变成现在的一种生活习惯了。虽然这些年里电软也有兴有衰，我也有起有落，但很高兴我们都能坚持一路走来，微笑着面对未来。

这本杂志，我可是打算看到儿孙满堂的时候啊，大家一起加油吧！

北京 刘凯■一直期待着200期，我还能回想起当初入手100期时的情景呢！虽然看电软不过4、5年，但是感情是相当深厚的。作为老北京人，当然要支持北京人自己的游戏杂志，挺你到底！

三栖人论坛 Urzu00■电软啊，永远在一起，约好的。

广东信宜 黎腾飞■电软终于200期了，鄙人略感欣慰，看来吾还是有命看到第1000期的。

三栖人论坛 xinyi20681■相濡以沫，不离不弃。

内蒙古扎兰 姚玉杰■太激动，祝贺！虽然我只看了几十期，但会支持永远！

山东青岛 陈宇■电软100期的时候刚好是高三，现在200期即将到来，本人也快大学毕业。这么多年了，电软对我来说已不仅仅是一本杂志这么简单，这当中有着太多关于朋友和游戏的回忆，电软已经是我生活的一部分！

河北唐山 冯筱倩■那是一个终点，之于200的以前。站在那里回想过去，有汗水、有挫折、有成功、有微笑，有被人忘记的，也有永远不可能被抹掉的足迹。

那是一个起点，之于200的以后。站在那里眺望未来，有困难、有迷茫、有阳光、有希望，有不能预知的，也有大家共同努力要实现的梦想！

四川德阳 王浩瑞■200期电软送进门，闯关家人抖精神。奖品那玩意儿挺闹心，“椰”、“风”合伙欺负人。……就剩一句了？我十分想见“华火腿”！

上海 黄吉■希望大家在新的一年中，游戏乐翻天！

三栖人论坛 lngongxy■如果找到当年的感觉，我们老读者一定会流泪的，加油，GAME SOFTWARE！

福建厦门 邓方超■我是从百期全彩开始买的，怎么说也见证了电软的半个历史了吧。200期来点儿猛料，无论是版面、内容、赠品什么的，只要有诚意就行。成长不代表明白了什么，而在于做过了什么。

辽宁凤城 徐晓宇■很感谢你们陪我走过这么多年，有这样一个老朋友，我很高兴。

福建福安 缪鼎■我真的还想再买500期！

四川内江 钟尚卫■电软的素质真是大起大落，时好时坏的，但我对其的感情是不变的。希望200期是一个转折，这以后电软可以稳定地发展。别太急，欲速则不达，别给家人丢脸。

安徽淮南 杨晓悦■本来以为电击收藏是相当不好看、没意思的光碟，所以每期的光盘不是乱扔就是给朋友。可前不久，朋友对我说：“电击里那个战争机器太好玩了，看得我都想买360了！”当时我还不信，直到这期，我才从头到尾看了一遍，只有一句话要说——不看，那是相当严重的损失！

广东翁源 龙翔■不知不觉电软已经迎来200期了，记得当初看电软时恰逢100期大庆，那时的“家”还是经典的黑白页呢，家长也是我最崇拜的木头。现在的家成了电软中最靓丽的一道风景线了，前后两种家的风格虽然不同，但给我的那种温暖的感觉却是一样的。在这4年的时间里，电软与我一起在成长。感谢电软一直陪伴着我，感谢一直在努力的各位编辑。在今后的日子里，我希望还能和电软一起度过300期、400期、1000期！

三栖人论坛 Pablo■12个年头多的时间，电软正在向200期迈进，这期间经历了许多，也变化了许多，但唯一没变的就是我对电软的支持与喜爱。

吉林舒兰 姜佳龙■200代表着什么呢？是100+100，两个满分？还是300-100，还少100分？电软走过了这么多年，有过辉煌，也有不足。但游戏没有终结，生活不存在尽头，只有人们仍有游戏心理，电软就不会消失，电软精神就永远在玩家心中，加油！

江西宜春 涂君■呃，我看电软的时间不长，才三年。感谢电软带我进入了一个精彩纷呈的游戏世界。

VOL.200

闯关族的家

云南昭通 宋洋■一路走来已经200期了吗？感谢你们为我们这些玩家做出的贡献，希望你们多保重身体，不要经常熬夜。

河北卢龙 何涛■错过了第1期和第100期，这次终于赶上200期了！百尺竿头，更进一步！

三栖人论坛 kedyone■几年来的进步，我们读者是看在眼里的。彩页很好，九块八的价钱也挺能让人接受，那些杂乱的广告变整齐了，改成了DVD不错但希望不要加价，很多很多也说不了这么多了——到了200期，希望电软越做越好！

三栖人论坛psp-gundam■走游戏路，做电软人。

云南西双版纳 袁智■冬天好冷，把家里的木头、叶子烧了取暖吧！

陕西铜川 张威■电软200期了啊，时间过得可真快啊。你也长成大姑娘了，该嫁人了吧。嫁给我吧，我会爱你爱到老的！

三栖人论坛 玉置の成实■我还是很期待200期的，不管怎样我都会买一本来看。最后引用一句歌词：常回家看看回家看看……

江苏徐州 袁泉■当然是先赞一个。从初中到大学，我和电软相互见证。我20岁了，她200期了，希望在我200岁的时候再见证电软2000期（不止这个数了吧）。

江西南昌 钟睿■到2008年的时候，世界各地的人来到北京，见识到中国大陆新面貌之后，应该都会对中国有更进一步的了解吧。到那时国外各家厂商会不会重新注意这块市场，在大陆地区发行更多的行货主机和中文游戏啊？

安徽合肥 黄轩■我是一个有着十多年游戏经历的老玩家，几乎每代主机我都仔细品味过。而给我印象最深的还是土星时代，当时的梦幻模拟战、光明力量的等大作令人永久回味，直到现在我的电脑里还装着SS的模拟器和游戏ROM呢。如今家里快增添一名小生命了，也许以后我会告诉我的孩子，在品味新主机上的大作时，不要忘了上世纪90年代土星曾经的辉煌，那是个让人永远难忘的时代。

河北邯郸 陈佳未■人生自古谁无死，不能没游戏给闲死。

四川南充 林静红■我会一直将电软进行到底。

湖北武汉 熊聪■200期了，也不需要太过于隆重，老读者们希望看到的是电软走过500期、1000期，一直走下去……

北京 李川■在家里翻出了第100期，说实话，要不是重新找出来，还真一点儿印象都没有……所以，希望200期能在读者心中留个深刻的印象！

湖北松滋 王飞■只要在与游戏的接触中把握好分寸，就一定不会迷途。

江苏南京 李好■猴子，跟我握个手吧，这样我也算间接接触过PS3了……

青海西宁 邓忠玮■得知DQ9移驾NDS后，在下仰天长笑三声，高举NDS对那边紧握PSP欲哭无泪的好友说：“老天对每个人都是公平的，哈哈哈……”

辽宁清原 金文福■爱悠悠，恨悠悠，电软的魅力不会丢。

安徽淮南 周天翔

山东济南 王丰■许多编辑都把200期当作一扇门，要有一个新的面孔迎接新电软。新的一年，还有新的自己。重视不足和缺陷，冷静思考，摆正心态，致力于打造全新的电软。

吉林柳河 牟星宇■叶子姐你好，作为一个学生，我非常非常非常……羡慕你们啊！以游戏为工作，以游戏为生活。我的游戏时间都是在饭后硬挤出来的，来之不易啊！所以，请诸位一定替我玩出我那份儿，好好打游戏，勇闯难关，为我们做好攻略！

江西九江 严彦■第一次提笔，不由感慨时光流逝。众多老玩家的离开和新玩家的加入，我突然发现自己早已不是以前的热血闯家了，以前抱着5寸黑白小电视在宿舍闯关的情景也不会再出现了……

黑龙江七台河 孙振■有一群人，他们属于一个另类的种族，叫闯关族。

山东青岛 张稷■木头老大，因为你，猥琐成了褒义词。

新疆库尔勒 邓刚■想到你们杂志社打工，让我打扫卫生间也行啊，只要能碰碰PS3！可千万别捂肚子笑啊，我可想哭呢……

三栖人论坛 stonecold■与电软最初的邂逅是在一条小巷——偶然拾到了1994年的一期，但是我很珍惜它（遗憾的是被小学同学借走到现在未还），我与电软的故事由此展开。

上海 黄尚于■好快，不知不觉到200期了。我从创刊开始买，中间因为回去台湾，所以断了好几十期。不过，也因为这几十期的断层，我明显感觉到了电软的进步。

Our Game Our Home

新闻、攻略、研究、专栏、特稿

北斗



●在经过了将近两个月的苦苦等待之后，终于等到了重新开播后的《越狱》以及《超能英雄》，实在是大快人心啊！不过看来以后要想找木头茬儿的话，就得将借口从“都是你害得我为了看美剧要等上这么久”改为“都是你害我等上这么久才看到美剧”了。

●为了冒充SLG爱好者，北斗这阵子也在每天鏖战NDS上新出的《三国志大战》。个人最常用的打法就是指挥一票猛人挂上“正兵之法”直接突进敌方本阵砸城门，因此也被同事评为“热血硬派战法”，翻译成通俗的话来讲，就是愣头青打法。

●最近又把汪峰的《怒放的生命》翻出来反复听，非常喜欢这首歌的旋律和它表达出来的那种意境，还没听过的朋友不妨听听看。

●某晚加班，网络部的哥们难得有兴致过来串门，一把扯住北斗就开始滔滔不绝的讲述各种恐怖故事，然后讲者满脸发绿听者嬉皮笑脸的情形整整持续了两个小时……

“想要叉盒子三百六啊…”

——江西南昌 欧阳升

新年新愿望：上200期电软回“家”过年、老妈赏三千大洋给我买Wii——如果能实现我以上的心愿，我这一年都不吃猪肉过猪年。 From 湖北广水 贾朝凯

至少现在叶子可以保证，你的愿望已经实现一半了——如果剩下那一半实现不了的话，你打算怎么办？只吃半年猪肉？其实既然以猪肉为代价的话，还不如发誓要是达成心愿就把所有的肉都戒了，那样更显得心诚，结果可能会更好哦。善哉善哉，有心吃素，便是好事一桩，至于是半年还是一年，施主看着办吧。

另外买Wii用不了三千块吧，除非你想多置办几个控制器——话说这东西也够贵的，一套就5000多日元，若想搞个多人同乐还真得先经过一番比较痛苦的考虑和抉择。

战争机器给我留下了很深刻的印象，的确有人很认真地在XB360上做游戏。长此下去，我相信360会有质的飞跃，PS3要小心了。次世代战争已经打响，这次谁能称王？谁也说不准了。让我们一起期待吧。 From 上海 黄吉

确实，我个人也觉得这几个月来360上真是有不少好游戏，真的令叶子由衷感佩。说实话，对于大多数人而言，由于接触的主机和游戏都是日系居多，所以一上来对微软和XB系主机难免会有更大的距离感，会觉得跟它有隔阂，甚至一定程度上不认同。其实每个人有自己的偏好是很正常的个人自由，只不过同时若能看到自身喜好之外的事物的长处，那才说明我们的眼界和气度真的是很开阔。

我觉得近来360上像《勇闯尸城》、《战争机器》以及《失落的星球》等游戏都是非常棒的作品——的确，它们中的每一个都有着足以被拿出来严格批评的缺点，不过它们也有着足够多的亮点和优点，我相信，强烈的特色和个性足以吸引很多人。现在这种情况可以看作是360上的游戏正在步入成熟吧，07年里这台机器很有可能带给我们更大更多的惊喜。



话说很快360上就要推出“纽约街头教父”了，这几乎可以肯定绝对是个好游戏（相当赞的，你玩过XB上的前作就会明白），有条件领略到的人可一定不要错过。

另外别惊诧于我称赞了这么多动作游戏，叶子可不是只懂得欣赏RPG的。偷偷告诉你个小秘密，动作达人荐莱最擅长的游戏中有几款就是当初我推荐他去玩的。真的，不骗你，不信你去问他，我好歹也算引其入门的人，只不过那已经是很久很久以前的事情了。他入门后水平就突飞猛进，将我这个引路人直甩在后面足有——说十万八千里有些夸张，不过大概从北京到天津的距离还是有的……我现在唯一可以自我安慰的就是，理论水平还勉强跟得上他……

“电软我这辈子是跟定了！”

——湖北荆州 田晨雨

《战神》的素质真的不是盖的！不知叶魔女对其抱有什么评价呢？ From 山西长治 关一

非常赞的作品啊，我也很喜欢，尽管没啥能力挑战最高难度吧。当初星彩同学以最高难度打穿后还有言道：其实God难度下也没啥特别的，多防御、多回避，小心一些也就是了……哇呀呀呀，竟说得如此轻描淡写，真是将我等动作庸手鄙视得无地自容。

战神的画面表现不俗，对战争气势的刻画和渲染尤其出色，这一点令我极为投入。另外游戏中暴力、鲜血和死亡等元素的运用控制得很好，即不遮掩，又不滥用，很实在地把神话时代的气息展现了出来。现在2代也快推出了，到时候攻略自然还是由荐莱操刀，我们就来期待他会烹饪出怎样的盛宴吧。

说实话，我们一度还猜测过战神2会不会在PS2上延期，然后延着延着就干脆做到PS3上了，新平台也正需要强势软件的推动力量。但看来索尼还真坚持不能辜负PS2玩家的期待。

下面是近期令人最不敢联想的回函：

龙哥，我可以叫你小龙女么？你可以扮小龙女照张相么？唉，你是男的，再怎么化妆也不会像的……但也许你真能满足我的愿望，等200期的时候我一定要看到哦。 From 广西南宁 方培俊

……我实在想不出该说点儿啥好。方读者，你真有勇气，能把这番话在自己脑子里构思出来就已经很伟大了。我不知道你是不是因为把自己恶心到了所以很不甘心，于是就把它写出来寄给叶子看……你就不怕自己成为继张X中后第二个被全国的金庸fans诅咒的人么？OK，你有胆量写，我就有胆量登，至于龙哥有没有胆量真去cosplay，那就是他的事了；再至于广大读者有没有胆量去看……不过我告诉你，我们的画师在看到这段回复后，日后十有八九会依此画出一个东西来的，那时候大家就自求多福吧！

真不知道Wii的价格什么时候能降到2000元以下啊，好想买啊。可惜现在价格还太贵，都够买一台360了。现在只盼着春节一到，压岁钱一入手，而Wii那边的价格再降到心理价位以下的话，就二话不说购入。不过关键问题还是它何时能跌破2000啊？ From 北京 于京飞

现在Wii应该就是2000的水平了啊，2050？差不多就是这个位置左右吧。不过不知道春节时它会不会涨价……也许到时候你拿到了钱，却不得不再等等。其实360现在卖得也挺便宜，2600左右吧，个人觉得也是很值得买的机器，不妨考虑一下。



加页行不，叶子MM？我老了，对MM的活泼风格十分羡慕，想多看几页，满足一下老人吧…… From 江苏常州 陈韬

您这还没到30呢好吗，怎么就把自己说得日薄西山似的。再加页的事儿叶子最近确实没考虑过，再加的话我就没几天好蹦跶了，还谈得上什么活泼……我以后会尽量在这个篇幅里活泼大方的，满足您老人家的这点愿望。不过话说回来，您也别老惯着叶子，不然哪天我一得意活泼得太过头可就招人讨厌了。其实想多看几页的愿望也很容易达成，我在这个栏目上继续努力，用坚持来回报支持我的人吧。

196期的调查：你心目中的游戏主机该加入什么样的新功能？依照惯例……我们尽量选取了一些奇怪的想法，也许某天这些火花就会实现。

脑电波控制头盔；电子手套控制手柄；全身动作模拟系统。 From 安徽广德 王骕

嗯，这算比较正统的答案了……

当游戏里人站在山顶时就对着玩家吹风；落入池塘时就对着玩家喷水；施展火魔法时就对着玩家…… From 上海 Arthas

这道具可了不得。

警报功能啦，老爸老妈快回到家的时发出警报。 From 广西藤城 周洋进

施主大智慧也！

隐身，父母来看我是否在学习时就隐身藏起主机。 From 云南大理 李俊龙

你和机器都隐身？那父母看见挺大一孩子突然不见了岂不更吓人？

戒烟指令，你要是抽烟就开不了机。 From 辽宁营口 于明辉

赞！好建议。胸怀天下，利国利民。

能够进入虚拟世界，里面的人都说汉语。 From 河北秦皇岛 暴捷

其实我想，里面的人如果都说方言会不会更有趣一点儿？

安徽阜阳 田康■其实我最大的愿望是在雪飞的天空下牵着猴子坐在木头上，嘴里嚼着荇菜，抬头仰望着冬天落下的叶子，那多完美啊。

吉林通化 张楠……的女朋友■独家，大独家：我男友平时实在很忙，看电软的时间基本固定在晚9:40–9:50，边洗脚边看，天天如此！（张楠同学，你女友的字比你的好很多……）

广东广州 陈志成■游戏没有罪，只要有个度，控制得好成绩依然能跟得上，大家说是不是？来，大家一起来跟我大声念：未来是属于我们的，所以我们有理由相信——我一定行！

广西桂平 吴波■我的次世代：自己一个人玩XB360，和家人一起玩Wii，从网络和电软上欣赏PS3。

四川宜宾 李好■其实叶子不恶搞的话肯定是个多愁善感的小女人吧？

重庆 邹政■第一次给家写信，叶子姐不知道啊，我现在写字的手那是抖得相当厉害。但是我的内心是滚烫滚烫的，激动啊！希望闯家收留我这在门槛外徘徊的人吧！

安徽合肥 朱钰■家里太热闹了！但是……我不喜欢人多，我只是过客……

江苏连云港 王超■200期算什么，我们要在电软2000期时搞一个盛大的庆功会，名字叫全球尽是电软迷，那时候再想想200期……好怀旧啊！

山东东营 胡晓伟■叶子姐，昨晚我做了个梦，梦里我和你被强盗劫持了。正考虑怎么脱身时闹钟响了，于是我起身准备穿衣服上学。可我突然想到如果自己溜掉了，剩下你会不会被杀掉呢？我可不能丢下你不管，于是马上躺下接着睡！

江苏南京 宋陈■说谎的家伙，唯夜明明和你是一个人，还说是姐妹，骗子！还说自己16岁，骗子！咳，口干了，喝口水。

河北廊坊 何乐■叶子姐，这是我第二次给你写信，这次邮这么晚是想等着看看下期闯家有没有我。呜呜呜，没有我……伤心，心碎，碎了一地。叶子姐可否让我进家，让我把碎了的心拼好，让我感到家的温暖呢？

三栖人论坛 PS3X360Wii■不知不觉十多年过去了，我已不再年少。身边的人换了一拨又一拨，主机更新了一代又一代；物是人非，但电软还是那我童年熟悉的电软……

安徽淮南 洪传玮■难道主编都这么窝囊吗？连一点身为主编的威严都没有。可就算没有威严总该有尊严吧？Oh, my God，什么世道！

黑龙江哈尔滨 王臣薪■我终于可以告别我的大一上学期，回去和PS2团聚了！下学期我死也要把她带到学校里，没有人可以把我们分开！

三栖人论坛 whip■只看过6年的电软，第一本还是很旧的2000年的，而且还是人家送的。从那时到现在，眼见得一代新颜换旧颜，倒也没有像别人那样坚持什么当年的电软美、黑白的闯家美……也就是接受，看，而已。

100期的时候应该是初三吧，晚自修前奋力飙（自行）车过去买的，封面是多罗，真可爱。然后高中的时候全校就我一女生每个月准时去报亭阿姨那里买电软，所以她都认识我了，每期都给我留，有时候我让别人带的时候，她也会说帮那女生带的吧。现在不知道还有没有人继承我这一优良传统，不然阿姨每个月就要少9.8×2的收入了。

200期了，流年似水，眼见得书架上的电软一点点厚起来，却没想到自己就是这么一年年老下去……

河北赤城 锁泽■我是一名解放军战士，参军第二年了。去年的时光是电软陪我度过的。由于自己在山沟里，每一款游戏新作都尝试不上，这是令我最痛苦不过的事了。等今年我退伍后，一定会去体味那种在家玩游戏的感觉！

江苏徐州 徐迪■最近总觉得很痛苦，因为身边的人好像越来越鄙视电子游戏了。我虽然知道不必去理会他们，但听他们说电子游戏的不好，心里总是很窝火……

北京 郭晓理■游戏生活中三个最好的朋友：PS2、GBA，还有电软。

广东梅州 古伟县■叶子，唯夜是你姐？难道不是你本人吗？为什么我看了两年电软还没发现？



Voice 我要看叶子COS《死或生》！

From 四川宜宾 沈计

哦？这话说得太笼统了，你要我COS死或生的什么？是这部作品本身，还是里面的人物？

如果特指这个名字的话，那可十分容易，我每期都会在死与生的交界处盘桓、反复挣扎，所以这个根本不需要COS，叶子随时都可以形象生动地演给你看——实际上我们每一位编辑都要在累得半死后坚持到截稿，那样就算活下来了；每位都可以给你上演这样的真人秀。只不过考虑到电玩事业后续力量的培养，不至于把有志进入编辑岗位的人硬生生吓跑，所以相关工作视频就不要再找我们索要了。年轻人有一份青春且热情的理想，就已经足够了，挺好，真的。

如果是要我COS游戏里面的人物——抱歉，小女子身材单薄而且孱弱，实在是心有余而力不足呀（像电影版那样罔顾人物原型还叫什么COS）。叶子要是能随心所欲地COS死或生里的女角，那显然"黄金甲"怎么也会找我去客串个宫女什么的啊。

"木头你这总编比我这班长当得还窝囊……！"

——海南海口 吉也

Voice 哇，想不到木头的地位居然上升了，还有专门的留言版块了，叶子你还要加把劲啊，踩踩就对了，木头悲情人物的称号不能让别人抢去啊！说来200期也要到了呢，我要到寺庙去多烧几炷香保佑电软永远都畅销，等我老了的时候看着一书柜的电软，那感觉多么美妙啊（很久没写信了，邮费居然涨到1元2角了，太残忍了）！

From 河北石家庄 廖磊

他这也是为人民服务嘛，这样就可以多登些来信了，让大家的参与热情进一步高涨。我们的地位其实都是读者赋予的，所以说如果想踩木头光靠我也没用，要大家一起来；而反过来说，如果大家喜欢看木头出演悲情角色，那即便他拥有自己的版块也是改变不了什么地——你们在来信里继续折腾他就是了，这样久而久之也会对其形成强大的心理暗示："我、我果然就应该是这样吧……"相信我，叶子的心理学不是白学的，从肉体上虐待一个人其实是末流手段，真正有技术含量的是从精神和内在上去改变一个人，"悲情木头育成计划"需要每一个人的热情参与！来吧，加入到这份会令你热血沸腾的事业中来！



北京 戴博

"风萧萧兮家外寒，我若入家兮满心暖！"

——江苏扬州 曹智骏

Voice 管木头叫叔叔，管叶子叫姐姐，那木头岂不是占了便宜？

From 辽宁沈阳 穆晟刚

……………这么简单的逻辑我此前竟然一直没意识到……全靠读者的提醒……我的智商真是下滑的一日千里啊。不过呢，他本来就比我大，资格又比我老得多，这也不算占便宜啦，你不能让他那张显大的脸白长啊。而且这总比叫我阿姨，叫他哥哥好得多了，否则我连死的心都有……

PERFECT

●周末连续看了三个惊悚片，突然发现了一点无聊的规律，首先，放荡女人往往在少儿不宜的场面中被率先干掉；其次，貌似凶手的人往往在峰回路转的故事里被证明是清白的。这些逻辑被屡证不爽。本人尤其喜欢恐怖片，说到底是因为现实生活与理想状态的差距不小，需要刺激和惊喜的调剂。

●春节说话就到，突然感到心中怨念颇多，看来年假要有的放矢地好好利用一番。起码要把睡眠时间从现在的7小时缩减到5小时，尽情享受夜生活。

●愈发感到小沛的开朗心态非一般人可以比拟，跟他聊天时可以感受到，其内心的快乐与悲伤都溢于言表，毫不掩饰。套用叶子MM的话说，这家伙如果在120岁之前去世那一定不是自然死亡。



●最近本人处于流年不利时期。先是因为修理电脑重装系统，结果装完之后立刻中了传说中的“熊猫烧香”病毒，硬盘上的6000多个EXE文件变成了诡异的国宝图标，结果又用专杀工具折腾了两个小时才算完毕。然后在装机箱的时候用掉了单位所有的螺丝，害得别人没有螺丝用。之后硬盘的排线又坏了，只好暂时借人家的使……为了减轻心中的负担，猴子在第二天被迫去了趟电子市场，买了一根排线，又软磨硬蹭从老板那里顺了一堆螺丝带到单位。现在是不用担心同事们拿鄙视的眼光看自己了，只是以后买配件的时候，不能再去那个摊子了……

●今年过年的休息时间比过去多一点，但是仍然没地方去。这些天闷在家里还是没什么意思，还是抽空去卖书的地方转转吧。平时看多了电脑辐射，看看拿在手里的书也是一种享受。

●200期了，又赶上过年，大家吃好玩好生活好！



“爱闯家就是爱自己！”

——湖北荆州 王龙轩

祝贺一下电软200期达成！另外编辑上街时要是被读者认出来的话，那晚饭不就有着落了吗？ From 贵州贵阳 罗磊

真要有这么靠谱的事儿，那我们早就开了买主机买软件了，还皱着眉头省什么钱。我们平时很少露脸（电击的比格?芒斯特同学除外），而且露脸的有时也对不上号——你在杂志上看见过，但你却不知道那是谁，谁会请一个在大街上见面却叫不出名字的人去吃饭呢？而且客观地说一句，你太高估中国的TV Game普及程度了……整个北京几千万人口，两个都懂TV Game的人在大街上相遇的概率并不高。更何况我们都是普通老百姓，埋人堆里根本认不出来，每天随着上班的人潮（下班时赶不上人潮，除非全北京市都加班）在城市穿行，平凡的感觉很好。

“谢谢你让我爱上游戏！”

——三栖人论坛 多罗罗

最近闯家怎么这么多画呢？我的画比字还烂，咋整呢？算了，还是用俺真诚的一颗小小的游戏心，默默地祝福各位家人吧。还有，请把错别字请出电软！Understand? From 山东泰安 朱山



只有字的话太单调，而编辑的图太多了又挤占家人的位置，所以叶子最近努力地挖掘大家在回函卡上的各种亮点，让家进一步活跃起来。当然，图与字其实一样重要，觉得写得烦了就画几笔，觉得自己画得不好就把话平实地讲出来，二者都OK，二者都是真诚的心声。

错别字的确是一个叫人脸红的大缺点，我们正在努力地消灭中。随着这段时间的整改，我们会建立起进一步的监督机制，增加校稿的次数和力度，给大家一个清爽的文字环境。

希望多介绍一下PS2早期比较经典的游戏，估计现在大多数人不会买PS3吧，还是少介绍点儿好，省得看了眼馋。 From 山东青岛 乔绪江

首先呢，请放心，我们现在还不会过多介绍PS3游戏的，因为基本可以说没得介绍……N多预定作品的名头响亮，只可惜发售日都是于“待定”中向我们微笑。不过还好近期会有那么一两个很值得一提的PS3游戏，咱适量看看还是挺过眼瘾的。

你的前一个建议挺不错，多介绍一些PS2早期经典，在如今这么一个“时代过渡期”对我们国内玩家来说尤有意义。这样既不会使玩家产生过大的距离感，同时又具有相当的推荐价值——即便身为完整地经历过上一个游戏时代的人，也不是所有的好东西都不曾错过；而且即使是自己已经接触过的作品，也许在这个动因下就找到了再品味一次的理由。这个建议我们会考虑的，也许在以后一段时间内会把它以固定栏目的形式延续下去也说不定。

PS3啊！你让我觉得拥有PS2是多么自卑！天价啊，但我对你从不曾失去信心！叶子姐，我好想去电玩店洗劫一番！我已经疯了，开导一下我吧，不然我真的会走上犯罪之路。 From 广东韶关 李伟健

首先，要弄到把枪非常难，而且价格不菲，用买枪的钱完全可以直接去买PS3了。如果你企图用仿真枪打劫，那就一定要考虑到使用它的严重后果——这要是被识破了可丢大人了。你想想啊，到时候大报小报晨报日报晚报都会把这当成笑话报道：“某人手持玩具枪冲进店铺欲打劫反被制服！”而且说不定还会有这样的采访内容：“请问当时的具体情况是怎样的？”“啊，我本来也挺害怕的，可是太阳光这么一照啊我突然看见枪上还有一行字儿：请勿将枪口对准人体。我心说哎敢情这是玩具啊……”

而且这还不是最丢脸的。现在其它很多媒体在报道中经常不懂得区分PC和TV Game，尤其是对后者，几乎是没啥概念的，到时候写报道的人一问：“因为啥事儿啊？”“唉，游戏呗。”那很可能写出来的标题就成了“某少年因沉迷网游险些酿成大错！”得，你一下子就成了网游沉迷人士了，你说冤不冤啊，士可杀不可辱啊。而且这顺带也给你所钟爱的电子游戏抹了把黑，多不合适啊。就算你改用其它任何工具，很可能都逃不了这个帽子，所以这种事可不能干。

当然了，你以及叶子说的话都是在开玩笑，要善于享受已经到手的快乐，有PS2已经很幸福了。这要是都不满足的话，你想那些无机一族该怎么办呢？——木头家还不得被洗劫个千八百遍了。但他们很快乐、很坚强；同为家人，他们通过杂志来了解资讯，而我们从他们身上感受精神。另外叶子上面话里的意思，并非反对网游，我只是反对沉迷网游。



『祝猴子进化为人类。』

——广东汕头 王挺

呐，我说啊，你倒是理我一下啊。每月杂志一期期的买，回函一张张的寄……我到底有没有寄到啊？我都开始怀疑我这个月浪费了多少钱……再不理我，我就把书店里的电软都买走，让你们没得卖（等我疯了再这么干）。 From 新疆石河子 戚瑞涛



哎，来了来了！不好意思啊，你看这钟点儿，这时间回家的人特多，不是有意忽视你的，我这不是忙不过来了嘛。来来来，换了鞋这边坐，饮料甜点随意……哟，不好意思，那边又有人叫我，我得赶紧过去。来接着，这有一猴子你先玩着，他可逗了，包你开心；另外这还有一鸡毛掸子，你要是闷了就拿它去二十五楼，木头正在阳台那儿望天发呆，正无聊呢，随时找他都可以。我先走了啊，你慢慢玩，随意啊。

叶子，你害死我了。我买了一本电软，一抖，一张回函；再抖，又一张回函；最后翻一下，还有一张……填得我腰酸背疼腿抽筋。你要赔偿我的损失，至于赔什么……就把龙马送给我吧，他应该很听你的话。 From 江苏苏州 郁伯伦

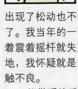
每张回函上填的内容还都不一样，真是难为你了。话说像这样实在的读者也不少咧，叶子不时就能收到几份来自于同一人的回函，诸位辛苦，你们的认真很令我感动。不过杂志的装订封包可不是由叶子来做的，否则依我的恶作剧性格，岂是放3张回函卡就完事儿的？我要放就放个100张，让买到这本杂志的人都不好意思不填写。

想要龙马……这还真是挺少见的，其他读者一般都会索赔个木头或者龙哥什么的……

“我来家的邮票谁给报了？”

——北京 李程岳

叶子你知道哪有能暖手的PS2手柄卖吗？冬天里整天握着冰冷的手柄，怎一个冷字了得。还有我的原装手柄忽然没震动了，是否因为我之前不慎把连接线数次压到椅子腿儿下的原因？手柄上其它的键都是好的啊。 From 江苏南京 陈钰祥



可能是负责震动的马达出了问题吧，PS2手柄在很多游戏中的震动幅度相当剧烈（对比其它几种可震动的手柄，它可以说是第一了），长期震颤之下难免会出现些情况的，甚至是电路连接出现了松动也不一定，不知你那手柄用了多长时间了。我当年的一个原装手柄出现的状况就是——震着震着摇杆就失灵了，或者十字键不时陷入失效境地，我怀疑就是累计长时间的震动导致某些部位接触不良。

能供暖的手柄我倒是没听说过，不过叶子这里有个小建议就是，你可以自己抖啊。这样一举两得，既可以模拟出手柄的震动，同时又可以为自己提供热量，这个冬天就没那么冷了……

三栖人论坛 starsmike■说实话，我对电软的关注程度远没有对掌机迷大。可是，在一些特殊时期我会更加关注电软！那些编辑的名字、那些“电击收藏”里的栏目……还有如今的编辑团队……200期，无尽的感谢！

三栖人论坛 nijmet■希望电软更好，电击也更好！

三栖人论坛 玉置の成实■我还是很期待你们的200期的，不管怎么样我都会去买一本来看。最后引用一句歌词：常回家看看回家看看……

三栖人论坛 wwk1859■多看书吧，比幻想三大主机强。

三栖人论坛 小强饭■从杂志上认识了很多的主机、认识了很多有血有肉的厂商、认识了许许多多性情各异的编辑。现在买电软大概已经成了一个习惯了。虽然自己依然没有一台合格的家用机，也总是面对着很多鄙夷的神色：你没机器买这个做什么？是啊，买这个做什么？大概就像看小说连载一样吧。在这里，每个厂商、每款游戏、每个小编、每个玩家，都是一部小说，是一部平凡但不平淡的小说。而且，电软也不知不觉成了自己的一个希望，像期待着明天一样去期待新一本电软的到来。大概，就像同学对我说的那样，那本杂志，大概是你除了父母的另一个精神支柱吧。大概是吧。200期的电软，希望是一个结束，也是一个新的开始。

广东深圳 陈智勇■给老家致以亲切的问候，过年好！

三栖人论坛 点心飞舞■我们共同经历过辉煌与低落，未来的日子，我们也会一起度过。

三栖人论坛 风湿寒■看着闯家中的“大家不可以因为玩游戏而荒废了学业啊”，我感觉不到丝毫教条主义的语气，这要比父母过去的教导好上千万倍。另捎上一个曾经的老读者对电软的问候：离开你情非得已，思念你一生一世。

吉林延吉 张泽新■这人格分裂是何种境界啊……

三栖人论坛 刘舵■喜欢电软不需要道理……我就是喜欢……爱咋咋地吧。

三栖人论坛 后街尼克■小时候玩FC游戏入迷近两天没吃饭，后来呕吐不止。幸好老妈是医生，否则我可能就去见上帝了。

MD那个时代，由于还小，口袋里也没有钱买机器，只能去游戏厅玩。记得价钱很贵，所以很多时候只是充当看客。印象最深的是一下学我们几个小伙伴就冲向MD的游戏厅，你五毛他一块的一起合玩，那个年代是我最怀念的。

PS出来的时候，父母已经不限制我了。因为学习比较争气，一次全年级第一让老爸给我买了PS（最主要的是我骗老爸能用它看VCD）。于是我跟着当时的潮流迈入了次世代；一款生化危机的出现让我家犹如一个游戏厅，天天高朋满座。

上班以后手头宽裕了，可以有足够的钱来支配。可是每当我玩着最新的游戏的时候，却总感觉好像失去了一些东西。

上次回老家，看到一些六七岁的孩子聚集在街机台前，或者是围着琳琅满目的FC卡望眼欲穿的时候，我的心被触动了。从他们的身上我分明看到了自己的童年，那一去不复返的童年。这个时候我转过头来对老妈说，你看那几个孩子，多像我小时候。

老妈一脸不屑，没搭理我。

于是我乐呵呵地贴着老妈的脸，您再给我买盘游戏卡吧……

老妈笑了，虽然没说话，不过我看得出，老妈一脸幸福的表情告诉我，她在认真地回想着。

可能是回想着我小时候的事情吧。

写到这里，眼睛已经有点湿润。电软陪伴我走过了童年。在200期即将到来的时候，我祝愿她在今后的日子里能带给我们更多的惊喜和期待，在这个冬日里温暖着我们的心灵。



一直有个问题在困扰我，小编们在第一时间就买了次世代主机，那买主机的钱……是某小编自己掏钱还是几人凑钱？毕竟这是个吃钱的次世代啊。 From 浙江杭州 吕伟锋

凑钱买来之后……你拆硬盘我拿手柄么？PS3或者360的场合还好说一点，零部件相对更多一些——这要是Wii的话，拿了电路板走人之后几乎就不剩什么了，总不成把控制器中间的线一剪子两断，每人拿一半吧。

上面自是玩笑话，不过编辑们都是碰到自己喜欢的游戏就盯紧了不撒手的人，再加上大家又比较博爱，喜欢的作品弄不好就有撞车重样的。这种情况下要是合买一台还了得？那编辑部里还不真的会你争我夺明刀暗枪山雨欲来风满楼不见棺材不落泪了……所以为了安定团结和谐的局面，这主机还是得自己买自己的，我们顶多凑钱吃顿中午饭什么的——那个好分，一勺是一勺，一筷子是一筷子，吃得少了只能怪自己手不够快，而且吃得多的全进了肚子，死无对证。

题外话：众人吃饭时难免胡侃，但个别人则懂得选择闷声大发财，张嘴只为填东西，甚是明智；及至大家回过神儿来的时候发现已碟盘皆空……而这还只是1.0版的，其2.0强化版本则是适时地插一两句嘴，其意不在说话，而是或煽风点火或旁敲侧击，总之激起大家新的话题，引得众人继续侃下去——这个时候他在干什么就不须说明了吧。至于这个人是谁，相信大家都猜得到。



『让一部分人先富起来，让一部分人先进入次世代。』——福建德化 颜劲达

写在后面的前言，在这留下足迹的时刻。

你就恨我吧

I know, I know, I've let you down……

我知道，这期没登上的人会恨我一辈子。你恨吧，这样也好，至少说明你会记得我。

可怜的冬

北京这雪也下得太可怜了，入冬以来到现在只不痛不痒地下了一小场，这眼瞅着都奔三月去了……老天爷是打算07年给我们来一场六月飞雪么？

满血！

200期了，你最应该记住的编辑是谁？对，就是PERFECT，从老街霸玩过来的人一定知道为什么。

乐趣forever

木头突然蹦起来对我说，看来你必须得买Wii了，新的火纹有44话！我说你废话，本来也肯定会买的。不过前作苍炎我都打了一年，这次的火纹又这么长，看来足够我玩到Wii退出历史舞台的那一天了。

前些天翻日刊，突然看到一张KOEI的跨页大广告——两页上就只一把怪里怪气的镰刀，外加一句高深莫测的广告词：“你所不知道的无双，今春登场！”哇咧，这、这是什么啊？身为无双FAN的我当即傻眼——看看右下角的版权标识和LOGO，分明是PS2平台的，这说明既不是DS上的无双，也不是PS3上的高达版。突然爆出这么一个消息，真是太神奇了，此前一点儿风声也不露，光荣你果然有种。

没过两天，确定消息放出，这次改“大蛇无双”了……三国人物＋战国人物共同去讨伐大蛇……光荣啊光荣，你是真的有种啊。我腹诽归腹诽，苦笑不得归苦笑不得，但不管无双系列怎么往一条扯淡的道路上一日千里地一去不复返，我毕竟还是无双FAN啊。

Do not deceived by the appearence

前些天正码字的时候偶发无聊，忽然在网上看到有人推荐Windows XP美化程序，一看之下，端的是华丽异常。于是下之、安装、重启、重启、重启、再重启……我在毫无心理准备的情况下陷入了轮回地狱，电脑反复不停地执行开机步骤，就是进不去登录界面。这可要了叶子的小命儿，真要是出了问题，很多工作资料可丢不得啊，我万料不到在一个阳光灿烂的宁静下午被生活如此没有征兆地耍弄……最后叶子动用System Restore才算解决了问题——这个教训告诉我们，不要被美色所迷惑呀！漂亮的不一定是适合你的。

放开了说

给家的留言是不限量的，回函卡上你想写多少就写多少，不要被表面上那块地儿限制，实在写不下了还可以附上一张纸嘛。没关系，别担心我，叶子还算看得过来。



推出预定

你别说了你别说了你别说了，我知道你想问什么——全家福的事……很抱歉，谁让今年春节那么晚呢，在此奉上个兔耳朵弥补一下吧。



●PSP记忆棒升级到了4GB！里面的电影足够我看一个礼拜的了，装满音乐的话，估计这辈子也够了。

●春节快到了，先在这里向大家拜个早年！

●郑重宣布，我已经被人逼着减肥了。不过我向来都是吃软不吃硬，于是从前不按时吃饭的毛病现在彻底改过来了。

●《战神2》快发售了，手痒得很。这是PS2上最后一个值得好好玩的作品，PS2时代可以结束了吧。

●手札里总是写编辑自己身边的事情，我现在倒要分析一下手札存在的意义。首先，它是唯夜每期要挟编辑们的工具，其态度之坚决让人无法反抗，也不敢反抗。其次，它是让编辑们知道自己这两周都干嘛了的提醒工具，否则有的人肯定会整天浑浑噩噩。最后，它的存在是可以让编辑们随意写点儿东西，因为平时都是按要求码字……

大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后1个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。　□责/小沛



←安菲蒂亚　山东　李华涛

这幅作品和原画的相似度太接近了，我实在怀疑你是怎么画成的，如果就是临摹的话，那太强了。



↑DQ少年史　广西　龙慧

好可怜的史莱姆，难道勇者的少年时代都这么残忍吗？不过史莱姆竟能绑在柱子上也很不可思议。



↑樱　北京　张南方

她会武功？看样子就是个小学生嘛，难道是童年版？颜色很好、构图匀称。



←合金装备　山东　刘畅

你的画风很像原来《电软》的一位画师，粗看起来非常零乱，但细看之下才发现当中的细致所在。



→吕布　内蒙古　吴启蕾

好威武的吕布！可惜没看到马中赤兔。整体构图和细节的刻画都非常理想，方天画戟好不威猛！



↑比利　武汉　俞翔

看比利的脸还有背景色调，这幅画很像是“水浒一百单八将”的风格，另外他的肌肉感缺了点儿。



→zero　河北　尹

笔法很纯熟，看得出比较专业，利用平面所营造出的立体感也非常不错。

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

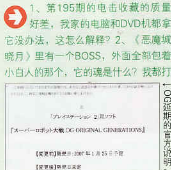


宿命传说推箱子谜题

问■我有几个关于《宿命传说》问题想请教：1、我玩到"东方的大地"这一章时，被一个推箱子的地方困住了。攻略上是这样写的：首先将下面的三个箱子在木板上堆成一线，把两头连起来，再从上面将第四个箱子推到那三个箱子上，注意下落位置，之后放水，那三个箱子便成浮桥，把第四个箱子从桥上推过去，可是放水之后根本就不能站那三个箱子上去了，该怎么办？2、还是关于箱子的，把箱子推到顶了可否把它往回拉，由于不知怎么往回拉，我已经废了好几个档了。3、《宿命传说》有没有什么秘技、密码之类的东西啊，有的话介绍一下。（湖北石首 刘鑫）

答■1、这个谜题攻略上的说法是对的，你之所以没搞定应该是在文字理解上出现了偏差。在这个版面中，一共可以分为上下三层，最下面的那层左上角有个浮板，同时这一层有三个木箱子，你需要先将这三个木箱子全部推到浮板中间那一列（从上到下一列）。然后再将中间那一层的木箱子推下去，使其掉下后正好落在浮板上中间那一列木箱子最下面的这个箱子上，这样就能将两个箱子叠起来。接着回之前的版面放水，再回到这个场景就会发现浮板已经浮上来了，通过水车跳到中间，此时就可以将叠在上面的木箱子顺着那三个箱子搭成的浮桥推到对面的缺口处铺成新的桥，这样就OK了。2、拉箱子的方法和推箱子一样，拉箱子是站在箱子前，按住圈键同时将方向键往自己这边推即可，操作很简单。3、没什么所谓的密码，不过游戏中有许多隐藏要素，这方面的东东本刊的攻略和研究已经刊登的差不多了，另外关于宿命2的BOSS巴鲁巴托斯乱入以及在斗技场战胜斯坦的妹妹莉莉斯后她会加入的秘技已经刊登在第197的"秘技天地"栏目中。这两条算是比较有意思有价值的秘技了。

1、第195期的电击收藏的质量好差，我家的电脑和DVD机都拿它没办法，这怎么解释？2、《恶魔城晓月》里有一个BOSS，外面全部包着小白人的那个，它的魂是什么？我都打


「プレイステーション 2」用ソフト

『スーパーロボット大戦 OG ORIGINAL GENERATIONS』

【変更前】発売日：2007年1月25日予定

【変更後】発売日未定

←OG延期的官方说明。

穿好几遍了，就是找不出那个魂，3、大墙的稿子画稿手工画的应该怎么发出去？临摹的可不可以？4、本人属PSP菜鸟，所以问，用PSP的UMD光盘来玩游戏的效果好还是玩下载游戏的效果好？5、CAPCOM还会出《战国BASARA》的第三部吗？6、新游戏发售表中2007年部分为什么没有《机战OG》？7、在196期电软中《无双天下 制霸之路》中第50页右上角有几行字不明其意，不知是否就是只有我这一本有还是别的书上也有？8、196期第120页的第194期中奖名单7等奖中倒数第三个名额有我的名字，但却是广东省的，所以想向龙哥确认一下，是同名还是出错？

（广西平果 王晓东）

1、你可以将光盘寄过来，我们负责免费更换。2、它的魂是红魂，耗费66点MP，使用后效果是向前方发出三道激光，无属性攻击。这个魂的编号是NO.109，像这种BOSS级的敌人，应该都是打完后必定能拿到魂的，你再在菜单里仔细找找看。3、用平信邮寄就可以，但要注意保护好画稿，地址在我们杂志的目录页上。临摹的可以。4、都一样，游戏效果没有任何区别，除非你是下载的压缩率较大的游戏镜像。5、很明显，会。6、因为PS2版的《机战OG》原定是在今年1月25日发售的，后来BANPRESTO发布了本作的延期消息，但是只对外宣称是延期，却并没有说明



延期后的发售日期，连"2007年预定"的字样都没有。因此根据目前已知的官方消息来看，是无法把这么一款现在还不知道发售日期的游戏归入"2007年内"的，这就是发售表上取消了本作名单的原因。本作的一再延期对机战饭们的确是一种折磨，大家再忍忍吧。7、你说的那些乱码是由于排版软件的兼容性导致了技术性的错误，龙哥在这里向广大读者道歉了。8、关于这个问题，龙哥特意去核实了一下，奖品是你的没错，不过当时地址打错了。奖品已经于今年1月初发出去了，估计你现在差不多应该已经收到了，如果过段时间后还没有收到的话，可以写信告诉给龙哥，龙哥一定会帮你搞定的。

龙哥好！小弟有些PSP的问题向龙哥请教，1、2G组棒市场价与4G组棒分别是多少？2、我在网上看到有《北欧战神传》中文版ISO，请问有中文版UMD吗？价格多少？3、目前市场上卖的1.5版PSP，是商家通过降级后改的，还是原装1.5版PSP？4、下载ISO游戏到记忆棒是直接下载还是需要某种东西引导才可下载？5、另外问一下GBA盗版卡带，卡带电池用完了，这个卡带是不是就报废了，有什么补救方法？

（福建莆田 陈鹤）

1、目前2G的组棒价格大约是三百多点，4G的组棒则是四百多，各地价格会有一定浮动。2、那是国人自行汉化发布的中文版ISO，索尼官方并没有发售本作的中文版，所以你是买不到本作的中文版UMD的。3、都是商家降级后的1.5版，最早那批1.5版机子都是多少年前的事了，怎么可能还会有。不过这个无所谓，降级后的1.5版同样也可照常使用。4、直接下载。5、这就得看你的人品了，自己先拆开卡带看一下，如果电池不是焊在电路板上的话，换一块电池即可；如果电池是焊在电路板上的话，那你就只能买块SMS这类东东来将游戏记录存储在其上面了。

龙哥好，我是青眼白龙同学。我有一些问题要请教，看下方：1、PSP的《永恒传说》中文版有无，多少钱？2、PSP的哪个版本最便宜，UMD的游戏是否全可玩？3、ISO和ROM差不多吧，也是弄在记忆卡中玩吗？一个2G可存几个ISO？ISO游戏内容和UMD相同吗？会有CG全删的现象吗？4、一条2G棒多少钱原货？5、《马里奥64DS》中文版有无？多少钱？6、《恶魔城·苍月的十字架》中文版有无？多少钱？7、《恶魔城·废墟的雕像》中文版有无？多少钱？8、《口袋妖怪·钻石/珍珠》中文版有无？多少钱？9、NDS的中文游戏卡是像DS卡一样，还是成了GBA卡的样子？10、《生化4》中，LEON的警服市面有无卖？

（甘肃兰州 吴青兰）

"青眼白龙同学"，你要是还有两个兄弟的话，我再扔一张融合卡过来，岂不是……（笑）1、没有。2、现在的PSP各版本价格都相差不多，反正都是降级后的机子，全可玩。3、可以这么理解，不过PSP的ISO是存在记忆棒中的。能存几个ISO就得看具体的游戏了，有的PSP容量大，有的PSP容量极小，没定数。4、说实话，现在市场上已经基本上见不到原棒了，你去游戏店买的话差不多都是组棒，不过如今组棒



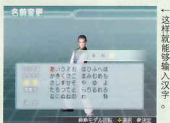
的质量也不错。问题5-9，这几个问题都属于同一类性质的，龙哥我就搁一块儿回答了。"苍月"和"废墟"都有中文版了，不过只是中文游戏ROM而已，并不是中文卡带，"钻石/珍珠"还没有中文版ROM。这里龙哥需要说明的就是，目前NDS上的"中文游戏"，除了神游那可怜的几款官方汉化作品之外，其余全部都是国内的汉化组自行汉化的，并且汉化之后都是以ROM的形式在网上发表供大家下载，并没有出卡带。毕竟NDS卡带成本太高，D商们也不愿意去做。近期科普园地将有一篇NDS汉化相关的文章，大家不妨看看。10、没看到。

龙哥：你好！小弟遇到一个问题，还请老哥出山解决一下，感谢一下先。小弟入手了MAY FLASH

牌的一款叫UMIVERSAL VGA BOX的装备，而且它支持XBOX、NGC、PS2的转换，240RMB是否合理？老板说电视卡的效果不好，真的吗？我不明白的是，我七万的PS2连在一台三星的液晶显示器上，显示器显示没有信号，和没连在电脑上一样，VGA的两个指示灯都不亮，但有声音；我到老板那边他用五万的PS2连在一台普显上就没问题，难道显示器存在兼容问题，或是主机的原因，请龙哥一定帮一下。小弟看电视也差不多一年了，好像没有在您的热线里看到关于VGA的问题，我想应该不会出什么问题，所以也没来信咨询，没想到问题还真的来了，希望龙哥费点心，介绍VGA。（浙江长兴 叶斌）

你这个问题，应该是液晶显示器的事儿，很多液晶的分辨率不许变动的，CRT的电视就无所谓了。早期的液晶不是高端的，都有这样的问题。其实像你这样的普通玩家，弄块电视卡就够了，反正PS2的效果一般电视卡足以胜任，100多的电视卡就OK。

龙哥：近来身体可好否？不要因为回信中的问题，把大脑累坏了，感谢上次回答小弟我的问题，现在又要麻烦你了，不过由于这几天手头紧，所以把信纸和回函卡装在一个信封里了，请见谅。1、《真·三国无双4帝国》中自设武将起名字的那个环节中，有好几个日文，每个日文包含了很多汉字，请问那些日文都表示了什么意思？请龙哥一定回答，否则我在起名字时肯定会抓狂的。2、请龙哥介绍几个在PS2上的中文RPG游戏，偶是日



←这样就能够输入汉字。

文白痴，英文也马马虎虎。3、杂志中多次介绍了什么无限连击（35系列中）到底是什么意思？怎么样才能无限连击呢？4、354中虎轮是怎么打出来的？（黑龙江大庆 付成辛）

1、起名字的那个界面，左边那一栏从上到下分别是“平假名”、“片假名”、“汉字”、“英文数字”四项，你说的“每个日文包含了很多汉字”是因为你先选择了“汉字”这一项，之后你再在右侧的日文中每选中一个日文，就会打开以这个日文发音开头的所有汉字目录。换个说法，在“汉字”选项中的所有日文就类似于英文词典中的abcd这26个字母，其下所包含的汉字就类似于以这些字母为词头的所有单词。虽然这个比喻不够形象，但基本意思是没错的。2、PS2上的中文RPG游戏非常少，比较不错的好像也就一个《宿命传说2》而已。3、“无限连击”也算得上是无双系列中一个比较出名的设定（或是漏洞？）了，最简单的方法就是用C5（即前四下按方块键普通攻击、第五下按三角键蓄力攻击）吹飞敌人或者是把敌人逼到墙角一直普通攻击生砍，不过用这种方法的话，有不少武将最后收招不是向前或向上吹飞而是会把敌人打飞。也可以用C2攻击（即第一下按方块键普通攻击、第二下按三角键蓄力攻击），这种方法要求比C5高，攻击范围小的要向前走两步再用。还有一种无限连有点难度，就是无限用跳起C攻击，不过这招并不是每个武将都能使，只有跳起后会连击的武将才行，比如赵云、曹丕等，这招关键是跳起后的攻击对方向和距离上的把握要比较好。最后还有一种是三下普通攻击后稍微等一下再三下普通攻击这样连下去，此招关键是要掌握好节奏。4、虎轮的入手条件是在“南中争霸战”中，选择孟获一侧，入手条件是在一分钟内让“老虎军团”撤退，之后贵重品发现。让老虎军团撤退的方法有两种，一是直接击破木鹿大王，一是击破三个虎使。虎轮的作用是装备上的武将在关卡开始时即有老虎跟随。

我现在有一事相求，请一定要给我解决，那就是我的PSP刷了2.71SE-B后因误选了恢复初始设定，导致黑屏、盘转、灯闪，我关机关不上，只能强制拿掉电池，重开机进入修复模式，可选好退出后还是老样子。我只好重新刷，可重新刷时按X键开始后，100%后应该是机器重新启动，可我的还是老样子，什么游戏也玩不上，是不是变砖了，请问有什么办法解决，我想回到官方1.5版还是DERHOOK比较好用。请回答，PSP才刚买不久，我不想让它变砖，不知可不可以修好？（安徽涡阳 某读者）

遇到你这样的情况，龙哥建议你把1.5升级文件装入PSP修复模式指定的那个路径中开机就会自动回刷了，你这不是特别严重的问题，不要太担心。另外3.03OE-C已经接近完美了，你再刷的话不妨可以考虑试试这个。

龙哥：你好！我是一名四川省成都市的一名玩家，对游戏的玩龄至今也有五年了吧，但我是从2005年才开始了解游戏的，认识电软也是偶然在朋友家中见到了三本电软，看了一下觉得挺有意思就借了来看，当看了之后，才知道了很多以前不知道的东西，以前看BOSS店口挂着什么NGC、N64、DC，这些东东我根本一点也不懂，读了电软后才知道自己手上的GAME BOY ADVANCE，已经是被NDS和PSP给放血了的游戏机，看了以后，真的很难想象陪了自己三年的GBA竟是个过时货，还被JS宰了500元，对于我这个一周只有20元的初三玩家简直是太痛苦了。在NDS和PSP的双重诱惑中，我的存钱之路又开始了，存了300元，到现在我是日思夜想何时能入手NDS，为了在2007年春节时购机不要再被JS蹂躏，所以特地买了2006掌机典藏来当防火墙，读了之后，我大有所感：自己准备买的NDS世上竟无新机了，只有一个NDSL还比较好，但刚开始在网上看到时感觉上屏的喇叭的那几个洞洞太难看了，觉得NDS的那种七个一排四个一列的那种点阵好看些，但为了我所追



求的任天堂，忍了！我其实这次是第一封处女信，请龙哥你一定要回信，还有龙哥，我想问你几个问题：现在买NDSL和PSP，哪个更值一些呢？买DSL的烧录卡，DS真卡大小的DSLINK卖多少钱？1G和2G卡卖多少呢？现在市场上有没D卡，多少钱呢？我现在14岁半，PSP和NDSL的游戏哪个适合我呢？现在到过年时会不会有DSL组壳出来哦？我们这里有家BOSS卖一台银白色的NDS，他卖750元，你说值不值？过年时DSL会不会降价呢？还有你预测微软、索尼、任天堂，三大厂商，谁会被淘汰呢？谁的实力最强呢？你估计一台IDSL主机，两张组膜、全机身贴膜，仿的收纳包，一共多少钱？我的问题好像有点多了。（四川彭州 吴双）

其实你完全不必在意自己的GBA是否已经“过时”，游戏主机的过时是不可避免的事情，但它给我们带来的快乐则是永恒的。GBA上有许多经典作品，相信它肯定给你带来过不少的快乐，所以不要仅仅因为它是一台“过时”的掌机就感到郁闷，虽然新掌机有新的乐趣，但这并不能否定老掌机的意义。攒钱买机子是漫长而痛苦的，特别是对你这样的学生玩家而言，所以要做好打持久战的准备，更要充分利用手头这台现有的GBA，不要因为未来而忽视了现在。NDS早在去年就已经停产了，NDSL不论是在外形上还是硬件细节上都比NDS有不小的进步。哪个更值这种问题是没法回答的，龙哥个人推荐你买



【新年新气象】









什么是游戏ISO

问■本人想在过春节后入手一台PSP，所以大量问题也就出来了。1、PSP一共有多少版本啊？2、是不是只有3.0以上的版本才能使用摄像头拍照？3、2.71的一般在哪个价钱？3.0版的破解了吗？价钱又如何？4、PSP如何通过ISO下载游戏（ISO是什么东东也不知道），要注册或是要交什么费用吗？是去哪个网站下载的？我准备PSP入手后第一时间和我好朋友一起联机玩《怪物猎人》？5、是不是版本越低的BUG越多？如何看电影？是不是把电影放到记忆棒再在PSP菜单里选择播放就行？用不用什么设置的？最后一个问题，DEVHOOK是啥？是一种什么软件？（广东中山 何启锋）

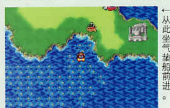
答■1、“一共有多少版本”……这个，数起来就很麻烦了，以前杂志的科普园地栏目曾经有过一篇文章专门讲解各版本PSP差别的。2、对，正是如此，SONY新出的PSP专用摄像头只对应3.0以上固件版本的机子。3、1400到1500左右，早被破解了，同样详情请参考近几期科普园地。龙哥真的很纳闷，很多问题

都是杂志上有文章专门说过的，而且不少就在近几期杂志上，难道你就不看别的栏目吗？4、一般来讲，"ISO"是指包含光碟完全镜像的文件，这类文件的后缀名就是".iso"。这样的文件经常被用来通过互联网传送光碟镜像型。更严格的定义上来讲，"ISO"通过从0扇区到最后拷贝全部光碟到一个文件而产生，因为镜像文件只包含"伪造的"2048字节扇区而没有其它，只能用这种方式存放单数据轨，不能表现音轨、混合方式碟、CD+G、多次写入碟和其他奇特的格式。"ISO"表面上是"ISO-9660 disc image"的缩写，不过ISO-9660是定义大多用于光碟中文件系统的标准，但它没有定义光碟镜像格式。当你捕捉或生成光碟镜像，你必须为它起名。当光碟由一堆文件生成一个ISO-9660 文件系统镜像，它被写进后缀为".ISO"的文件，这个镜像文件可以被写进光碟，生成的镜像文件与从其它光碟中解出的镜像在结构上没有不同，所以为简化事情，解 出的镜像也叫做".ISO"。文件名后缀习惯的结果就是，任何包含主扇区光碟镜像的文件都被称为一个"ISO文件"，由于越来越多的人开始混用镜像文件，新来者就不知道各种光碟镜像建有区别，并且开始把所有光碟镜像都称为"ISO"了。嗯，说了这么多专业知识，其实是想借机会给大家普及一下关于ISO的相关知识，虽然某种意义上来讲大家直接把游戏ISO理解成ROM一类的概念也是可以的，不过多知道一些东东总归是没坏处的。从网上下载这些的话，只要找一些专门的网站即可，都是免费的。5、不是，索尼不断升级固件版本，除了添加新功能之外，主要目的还是为了不断的与破解者进行长期拉力。用PSP看电影的话需要先在电脑上将视频文件进行格式转换再拷贝到PSP上，用专门的播放软件播放即可。DEVHOOK就是能让你直接玩记忆棒中的游戏ISO文件的第三方软件，在PSP上非常出名。



NDSL。NDS没有盗版卡，详见前几个问题中的回答。750的那台NDS，应该是二手机子，你可以根据自己的经济情况来决定买或是不买。NDSL过年应该没有降价的可能。这三大厂商谁也不会被淘汰，三分天下的可能还是比较大的。你说的那套装备，也就不到一千二吧。

我在玩FF4A时，遇到了一些问题，上网查阅资料还是无法解决。在GBA版FF4中，当完成飞空艇改造后，将汽垫船从荷布斯山沟回后飞往艾布那拉洞穴，在这里艾吉会加入，但飞空艇到这，主人公从飞空艇上下来后，无法进入巴布依鲁塔东南角的城，而且在这里艾吉也没有加入，飞空艇也无法降落在城附近，只能降落在离城较远的空地上，希望你们可以帮助我解决这个问题，可以尽快在新一期电软中登出解决方案。 （安徽芜湖 黄超）


←从此坐气垫船前进。

这个问题其实非常简单，因为飞空艇是无法在礁石上方进行低空飞行的，只有最初得到的那艘气垫船才行。平常我们可以将气垫船吊在飞空艇下方飞行，方法是乘坐飞空艇飞起后在气垫船的正上方按A键，这样飞空艇就会伸出一个铁钩将气垫船吊在其下方。你将气垫船吊起后用飞空艇飞到**エブラーナ**城附近，然后先按A键将气垫船放置在岸边，接着将飞空艇飞到旁边后按A键下来，再走到气垫船上按A键即可坐着气垫船在礁石上飞行。沿着礁石之路来到**エブラーナのどうくつ**，进入后会在洞穴内部看到被火之天王打败的艾吉，之后其会加入我方队伍，并利用忍者的穿墙术带领众人进入巴比鲁之塔。

小弟打算在近期内买一个PSP，但对PSP还不太了解，有几个问题，要龙哥帮忙。1、PSP在充满电情况下一般能连续使用多长时间？2、PSP上有机战系列的游戏吗？请龙哥告知。3、用PSP上网需要哪些设置？ （江苏仪征 曹智骏）

1、关于PSP满电下使用时间的问题，SONY官方的说法是游戏连续运行时间4~6小时，动画影片连续播放时间4~5小时，测试环境方式为不使用无线网络，音效部分使用耳机以一半音量，屏幕以最小亮度条件下测得最长连续使用时间，最大亮度测得最短连续使用时间。从平常的实际使用情况来看，一般是在4-5个小时左右。2、目前有一款复刻自PS2版的《超级机器人大战MX》。3、想用PSP上网的话，首先你得有一台PSP和一台已经连接上互联网的电脑，此外还得有一个正确安装驱动的无线网卡。设置的话，PSP上在主菜单最左边的Setting下选择Network Settings（网络设置），进去设定Ad Hoc Mode（点对点模式），再进去设定1CH，按圈键保存。无线网卡方面，则是在安装驱动以后，插上无线网卡，"网上邻居->查看网络连接"，在"无线网络连接"上点右键，"属性"，双击"TCP/IP协议"，设置无线网卡的IP地址、子网掩码等，确定后回到属性窗口；在"无线网络配置"选项里设定"windows配置"，高级里面设置"计算机到计算机模式"（就是Ad Hoc Mode），最后就是注意不要打开防火墙，否则很有可能被屏蔽掉连接。

万知、万能、万全的龙哥：你好，小弟有几个问题想问你一下：1、我想买《最终幻想8》的正版碟，JS说没有全新的了，说有一张二手日版的要价160元，八成新，是否合理？2、听说用PS2玩PS的游戏伤机子，玩正版的也伤吗？3、用PS2玩PS正版碟要什么特殊步骤吗？是否直接放入即可运行？ （安徽蚌埠 薛红刚）

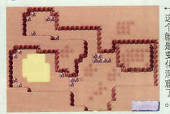
难道最近流行"万X"这个牌子的高帽？1、个人认为这个价格偏高了。2、PS游戏都是以CD光盘为载体的，而CD的数据密度要远低于DVD，用DVD光驱读CD，基本上是大马拉小车，并不会伤PS2光头。不过因为D版PS游戏光盘的质量许多都比较次，特别是现在还在卖的那些PS光盘，质量非常次，用PS2玩这种光盘的话，无疑会非常伤光头。如果是正版盘的话，应该没什么问题。3、这就得看你手头PS2的型号了，一般来讲，现在的7万系列主机，大部分都不用什么特殊操作。

1、《战国无双2》里面是不是武将各项能力值数字变成红色就满了？万一练到满级，能力值还没有满，成了半调子武将，怎么补救？我把一个武将练到了满级，各项能力值也成了红色数字，按第178期杂志里写的攻略拿到了LV4英杰，可我感觉还没练满，你说呢？2、PS2版《火影忍者》，在自宅的人型鉴赏模式里，最左边的那些有号码的人型我就差一号了，这一个怎么打出来？3、中文D版"绿宝石"里阿田市百货中心左边的艺术馆二楼那个要贴宣传画的任务如何完成？完成后奖励是什么？卡依市向上走，不走自行车道，再向左转，在水边的上方，有一个变化洞窟，那里是干什么？4、同学说"绿宝石"爆机后会出现超变态的MAX模式，我翻了第168期上的攻略，里面没写，真的有个模式吗？5、WE10里面训练模式的那个BGM，第一句歌词是YOU WANT TO KNOW MORE MORE ABOUT ME和"晓月圆舞曲"



里面荒城回廊的BGM在哪里可以下载到MP3格式？ （湖北武汉 王萌）

1、变成红字就是满级，或者人物升到50级时该项能力即便没有满，也会强制变为红色——但后一种情况，我实在是没有遇见过。放心吧，2代比1代人性化多了，你基本不会把人物练废的，至少龙哥从来没遇到过，想成半调子武将都难。即便不提前学那些成长系技能，人物到40多级的时候应该也都全满了。如果你在练一个武将前先给他买满成长系技能，那么不到30级就会圆满了。你觉得"没满"是因为看见那个数值条还没到头么？——没到头就对了，每个武将每项数值的上限都是不一样的，这才体现出了各人物间的特性和差异嘛。2代本传没有上限突破，如果你真的是把一个人练废了（尽管我的确想象不出如何能练废），就只能将其初始化重来。2、抱歉这种问题龙哥实在是没法回答，也不清楚你具体差的是哪一个，猜都没法猜。3、美术馆二楼那些空着的画框需要你获得大师级选美的冠军，且在最后得到的心数超过13个，获胜精灵的画像就会贴在展览馆的墙壁上，每种类型的画贴一张，贴满5种画后就能得到训练卡上的一颗星。103号道路旁边那个所谓的变化洞窟和火红叶


←这个就是变化洞窟了。

绿一样是需要用E-card来的地方。4、没有什么MAX模式。5、WE中的背景音乐一般都是KONAMI自制的，很难找到，"晓月"的那个，你只要去搜相关的OST就行了。

龙哥，今次是第一次来信问问题，请万能的龙哥详细解答一番。1、免刷机免引导支持升级内核的烧录卡一般需要多少钱？这种卡能看电影，听音乐，看小说吗？2、由于我所在的地方没有电玩店，假如我邮购一台IDSL有坏点怎么办？3、我国有DSL的充电周边出售吗？价格如何？ （广西藤城 周洋进）

1、目前这种烧录卡最便宜的要数MSDS了，不到两百，其余较贵，能。2、不影响游戏的话就没关系。3、充电转接器？有，二、三十来块钱。

TOYS 酷玩意

2007年3月号
Vol.12

3月3日
即将上市

定价
9.80元

玩具风云2006
——排行榜大事件综合回顾

疾风舞动！萨奔格尔！

海盗敢达X1改改 fullcross / 吉姆镇暴型 / 地球联邦陆战MS小队套装 / 量产型巴库 / DORORO机器人 / 最强造型 绝对领域凌波丽白模制作 / 绫波丽 转校生・转校生冬装版 / SIC系列 异性：VOL2 BIJINDER / Mezco Hellboy 漫画版第二套详解 / 蝙蝠侠回归

战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

立花道雪（たちばなどうせつ）是西国英豪中的佼佼者，虽然残疾行动不便，但依然在战场上指挥战斗，有时还亲自杀入敌阵，连远在东方的武田信玄也被他的事迹感动，曾经亲自写信给道雪，希望拜会道雪。刀劈落雷的雷神传说更是让人敬佩，并且树立了他在军中的地位，连敌方士兵也非常仰慕他。

□文/雪飞



Vol.20 游戏中的立花道雪，他在战略游戏中一直是一流武将，他的女儿立花暗千代也活跃在战国无双中。

初战显锋芒、二阶之变处事不惊。

[初战显锋芒 二阶之变处事不惊]

立化道雪本名户次鉴连，1513年出生于丰后，十四岁继承家督之位，并在同年初露锋芒完成了自己的初阵。1526年3月大内家派遣佐野亲基、问田重安，占领了大友家的马岳城；大友义鉴命令户次家出兵夺回马岳城。当时户次鉴连的父亲亲家卧病在床，户次鉴连只好代父出战率领三千军马连夜赶到马岳城下，率部五千人驻守马岳城的佐野亲基得知户次鉴连年方十四更是不以为然，但户次鉴连却率领士兵不出一天便攻克了城池。这样的结果不但令大内方震惊，连户次鉴连的父亲亲家也非常惊讶。

1550年大友义镇的叔父菊池义武和他的师傅入田亲诚，怂恿大友义鉴废黜义镇的继承人地位，转而立义镇的异母弟市丸为下任家督。大友义镇因此与父亲、叔父、师傅和弟弟失和，与重臣们随后发动了二阶之变，杀死了家督大友义鉴等人，大友义镇坐上家督之位成为大友家第二十一代当主。随后大友义镇命令户次鉴连攻打入田亲诚，而此时户次鉴连的妻子正是入田亲诚的女儿。衡量再三之后户次鉴连与妻子离婚，宣布与入田家脱离关系，击败入田亲诚，为大友义镇政权的确立做出巨大贡献。

[大难不死化身雷神]

在一个炎热的夏天道雪在一棵大树下乘凉，悄然入睡。突然天空中乌云翻滚雷声阵阵大雨倾盆而下。被雷声惊扰了好梦的道雪翻身而起，此时一道闪电恰好击中了道雪乘凉的大树。道雪下意识地拔刀出鞘劈向落雷，结果可想而知，强大的电流使道雪的下半身立刻失去了感觉。幸运的是道雪竟然保命不死，仅仅是下肢瘫痪，并因祸得福在军中威名大起，得到了众多武士的敬仰，更被称为是雷神的化身。虽然行动不便但他依然坚持要亲赴战场，每次上阵均由六名士兵负责抬舆，自己则坐在舆上作战，往往亲冒矢石身先士卒，这种行为激励着士兵的斗心，使道雪一生近四十场战役无一败绩。

> **鬼道雪**
>
> ### 立花道雪
>
> 1513年—1585年。大友家家臣户次亲家之子，立花宗茂养父。本名户次鉴连。大友宗麟的重臣，左卫门大夫。参加合战三十七次未尝一败，虽然一时曾归隐，但在大友宗麟耳川之败后重返战场，一直与北上的岛津军战斗到死。

[一生忠义转战各地]

1561年智将毛利元就率领大军侵入北九州岛，并攻陷了门司城。由于门司城乃中国进入九州岛的要地决不可失，于是大友义镇集结全军，誓要夺回门司城。虽然此战以失败告终，但其中户次鉴连曾经率领八百名弓兵，冒着被反击的危险，将卷有字条的弓箭如暴雨般向毛利军的阵地发射，毛利士兵拾起字条一看，字条上写着「户次伯耆守鉴连随时候教」……这件事在毛利军中流传开去，再也没有人不识户次鉴连的名字。

1562年五月，大友义镇剃发出家，号宗麟，户次鉴连亦伴随着主公剃发出家，号麟伯轩道雪。这时的大友宗麟，势力已遍及北九州岛六国之广，人称「丰后之枭雄」；道雪也被任命为筑后国军团长，负责控制及监视筑后一带。

此后道雪一直为了大友家转战各方，始终如一地跟随在大友宗麟左右。岛津氏在高城川以寡敌众击败大友宗麟，大友氏陷入困境，家臣们纷纷叛变，大友宗麟也是自暴自弃。道雪为此在家中颁布了《九条檄文》，教育家臣们不论大友家胜衰如何，都要团结在家主大友宗麟身边，不要做违背道义的事情，并讲明利害关系，希望家臣们能同心协力振兴大友家。

1584年北上的岛津军斩杀了龙造寺隆信，龙造寺家立刻土崩瓦解，年迈的道雪趁此良机，与高桥绍运起兵夺回了当年龙造寺家侵蚀的筑后地方。但在第二年，年迈的立花道雪熬不住军旅苦劳，于筑前北野阵中病故，享年七十三岁，法号“福岩院殿梅岳道雪大居士”。筑前北野阵中的武士们得知道雪死讯后，全都悄然泪下。而道雪得到的不仅是己方士兵的敬仰，更得到了敌人的尊敬。高桥绍运在护送道雪遗体返回立花城途中，遭到了岛津秋月联军士兵的袭击，高桥部武士高喊“誓死保护道雪公遗体”，联军士兵得知棺木中是道雪的遗体后，立即停止了攻击分立两列，目送道雪离去。

[恩威并至的将军]

立花道雪在军中可以得到如此威望，不仅是雷神化身的传说，更因为他是一名懂得体恤士兵赏罚分明。

一次道雪在家中宴请贵客，一名家臣不慎出言冒犯了贵客，而道雪并没有因此责罚这名家臣，而是在贵客面前极力夸奖这名家臣在战场上表现英勇，使客人对这名家臣另眼相看，既庇护了家臣又不让贵客尴尬。此后这名家臣誓死效忠于道雪。



道雪更不怀疑士兵的作战能力，更对士兵们一视同仁，并不因士兵的出身而区别对待。道雪曾对一名被其他人驱逐而投靠自己的武士说：“别人对你的看法我不理会，我期待着你用自己的表现证明自己。”事后这名武士果然在战场上奋勇杀敌，立下战功。道雪也从不责怪那些迟迟不立功的士兵，而是说“立功有时也需要运气，并不是因为你不行。千万不要在让我看到你发挥出自己真正实力前，急于立功而战死沙场。正是因为有你们在我身边，我才能安心地踏入战场。”

有一次道雪的侍女和一名军中的武士偷情，家臣们都认为道雪会严惩这名武士，而道雪却说：“年轻人在感情方面把持不住并不稀奇，如果因为这件小事惩罚他恐怕会失去人心，并且这件事与触犯国法军法是两回事。”因此不但没有惩罚那名武士，还允许侍女与他继续来往。那名武士也感恩戴德，每次在战场上都奋勇杀敌。可是道雪对违反军纪的士兵却从不手软，有35名士兵为了回家过年而从战场上偷跑，道雪并没因为士兵的思乡之情而宽恕他们，而是在众多的求情声中严惩了他们这些违反军纪者。

重要相关人物简介及雪飞杂谈

立花宗茂：1567年—1642年。高桥绍运的长男。立花道雪的养子。本名高桥统虎。不输于父亲和养父的战国名将。

高桥绍运：？？？？年—1586年。立花宗茂的父亲，与立花道雪齐名的大友家猛将。以寡兵对抗岛津军五万士兵，最后城破自尽。

大友宗麟：1530年—1587年。大友义鉴长子，幼名盐法师丸。义镇。在家臣们的帮助下登上家督之位，保护基督教徒在境内宣教，梦想建立“神之国度”。与岛津、有马氏长年战争，曾一度领有丰后、丰前、筑前、筑后、肥前、肥后六国，但最后失去了全部领地，在失意中与世长辞。

大友义鉴：1502年—1550年。大友宗麟之父，在1550年计划废除大友宗麟的继承权，立三子盐市丸继承家督之位，遭到反对派家臣袭击，两日后去世。

■胡言乱语、雪飞杂谈

立花道雪虽然下肢瘫痪但是却身残志坚，丝毫不因为身体上的残疾而影响战斗，绝对是残而不废的代表，他对大友宗麟的忠心耿耿一生更让我钦佩。他使用的爱刀“千鸟”在砍到落雷之后改名为“雷切”，陪伴道雪一生。而现在动画火影忍者中，卡卡西使用的同名招式恐怕也是出自道雪的这个传说。不过动画中的人物劈到落雷可以毫发无伤，而现实中的人类最好的结果也是半身瘫痪。虽然道雪因此残废，但是却树立了他在武士中的雷神形象，再加上他身先士卒赏罚分明，使他成为敌我士兵都仰慕的英雄。而道雪最犀利的武器并不是他的爱刀，而是他那种振奋人心的呐喊和舍身无畏的精神，并且在战场上唤醒了武士们的战意，激励士兵们的士气。道雪还有知人之能，因此不断请求高桥绍运将儿子（也就是日后的立花宗茂）过继给自己，并将女儿嫁给他，只可惜宗茂与道雪女儿立花暗千代的感情并不好……

第二十一回 新大陆的开拓

电玩产业论

"电子游戏是一门产业。"时至今日，游戏业经过30年以上的发展，这句话早已经是板上钉钉的事实了。自从电子游戏的国际性市场形成以来，游戏界厂商就一直把"新市场的开拓"作为扩大自己产业的首要战略。

海外市场的征伐

自从ATARI时代开始，美国生产的游戏机向欧洲和亚洲市场销售，这种海外战略就已经成为比较大的厂家获得高额商业利润的重要手段了。其后的任天堂、SEGA、SCE与微软都在本土以外的市场获得了比较大的成功，比较典型的是Mega Drive（Genesis）、Sega Saturn和Nintendo 64这几台主机，它们都是海外利润弥补本土销量的典型例子。当自己的主机在国内销路不畅的时候，能够做到"失之东隅，收之桑隅"是一个不错的结果，而FC系列与PS系列两代主机在海内外称霸，则成就了90年代的任天堂与90年代后的SCE这两个商业巨子的天下。时至今日，处于业界竞争风口浪尖的主机制造商们都把欧美市场看成维系自己主机运程的生命线。像EA、Activision、UBI这些海外的软件生产者也成为主机大战中最为活跃、获得商业价值最多的受益者，在日本发家的Square Enix、Bandai Namco、KONAMI、CAPCOM等公司则从FC时代起就在海外树立起自己的品牌了。



与以前主要起家于日本的厂商相比，Microsoft作为ATARI之后唯一成功在世界推行自己的主机与游戏概念的海外硬件商（说起来也很有意思，Microsoft作为硬件大生产商的地位是在XBOX时代树立起来的，在那之前许多人提到微软只知道Windows），不但在欧美的游戏市场称霸，而且一直十分执著地想在日本开拓出自己的一块地盘来。原因很简单，日本的主机可以占领欧美市场并且以此为成功的标记，尽管买账的日本人并不多，但是从XBOX到XBOX360的时代，Microsoft始终不曾放弃在日本的市场开拓。在《死或生》、《蓝龙》等游戏受到日本玩家欢迎之后，XBOX360在日本市场又向成功迈出了一步。



低龄市场的抢占

1996年，任天堂的新主机Nintendo 64在日本陷入了缺乏第三方厂商的困境。但是此后的5、6年时间内，老任不但没有因为新主机的失足一败涂地，反而在竞争日益激烈的游戏市场确保了自己的赢利。这里面除了N64在海外市场取得的成功之外，任天堂的另一件利器——Gameboy是它在本土保持不败的制胜法宝。GB于1989年发售，到90年代中期的时候已经显得比较落后了。当时的任天堂除了推出Gameboy Pocket等改进机种之外，还培育出一个后来为它赚取潮水般利润的妖怪型游戏软件——它的名字就叫口袋妖怪（Pocket Monster）。



《口袋妖怪》这种收集和养成型的RPG游戏在当时比较新鲜，由于出在掌机上，而且游戏性和角色形象都很不错，于是它在第一时间内就吸引了无数玩家的目光，其中相当一部分是孩子们。

"游戏是小孩子玩的东西"，本来是游戏机刚出现的时候人人都默认的，但是到90年代，随着游戏玩家年龄结构的变化，很多人都认为低龄化的游戏已经不够"酷"，不能吸引年龄比较大的玩家的注意了。但是从消费市场的角度上讲，少年儿童对游戏的消费能力仍然是相当大的，因为他们的游戏资金来自父母，在为孩子买玩具的时候，为人父母的人们当然不会忘记电玩这个宝贝。而且当时的父母中也有不少是游戏玩家，受过任天堂的熏陶，所以他们为自己孩子买游戏的时候自然会想到曾经为自己带来欢乐的任天堂。就这样，在可爱的小精灵们的吸引下，各个年龄层的人都对这个游戏产生了兴趣，孩子们自然是更不用说了。《口袋妖怪》成功的秘诀在于它能够吸引所有孩子的注意，不仅是男生，女生里玩这个游戏的也不少。随着消费市场的扩大，与之相关的动画片、卡片和其他周边产品也源源不断地成为孩子们要求家长购买的东西。对于任天堂来说，能够占领庞大的低龄化市场，是在新的形势下取得商业成功的必要条件。就这样，从1996年到现在，《口袋妖怪》系列每出一作都会卖得让旁人羡慕不已。像《勇者斗恶龙 怪兽篇》这样的类似作品也卖得十分滋润。被电影版《最终幻想 灵魂深处》折磨得焦头烂额的原Square也吸取了教训，改和Disney合作，制作《王国之心》这样受孩子们欢迎的游戏，看来孩子的力量还真是不能小看的啊。

潜在市场的宝藏

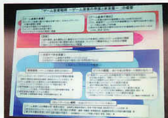
从2005年到2006年，使日本业界发生地震一般变革的，又是任天堂生产的掌上游戏机——Nintendo DS。和GB、GBA不同，DS吸引的玩家群不只是中低年龄层的人们，许多上了年纪甚至退休的大叔大婶、爷爷奶奶们也成为DS的玩家。这些人在年轻的时候对游戏机接触得不是很多，为什么会"晚节不保"（用这个词只是调侃，并无恶意），喜欢上游戏的呢？

不得不说，引发这一社会现象的



"罪魁祸首"就是以"锻炼大脑的大人DS游戏"（俗称：脑白金）为代表的诸多全年龄的益智类游戏。

以前人们谈到"全年龄"，总是考虑到年龄的下限，而不是上限。但是"脑锻炼游戏"的针对年龄层偏偏比其他一些游戏要高上很多，这里面是有着深刻原因的。首先，经过20多年对游戏市场的挖掘，现在日本35岁以下的玩家群已经比较固定，没有更多深挖的余地了，所以游戏的制作者自然会想到其他年龄层的人；其次，日本对于头脑的开发和锻炼一直是比较关注的。除了棋牌类游戏等传统的



脑力游戏之外，能够检测大脑状态并且锻炼大脑的新游戏比较容易吸引玩家们的兴趣。这样一来，"脑锻炼"就像保健品一样，在中老年市场中占据了一定的地位。

实际上，"锻炼大脑"这样的游戏并非只针对中老年人士，许多年轻玩家也在闲暇的时候玩一玩，缓解精神的紧张，换换脑子。平时不玩游戏的人在见到这种操作简便、启发知识的游戏的时候，并不会认为玩这样的游戏是浪费时间的行为。加上游戏软件价格便宜，这样一来许多原先不玩游戏的人都成为这种类型游戏的爱好者。任天堂的新主机Wii采取的也是同样的设计和销售理念，所以现在的Wii能够大受欢迎。

正所谓"当一扇门关闭的同时，另一扇门会打开"，只有潜心研究市场中潜在的消费人群，在游戏市场陷入胶着沉闷局面的时候剑走偏锋，才能够得到他人得不到的东西。这也是一些公司能够在许多年之内立于不败之地的根本原因。





关于树的十五岁

在大家都很开心地热闹着的时候你打算怎么过？

我喜欢静，静静地坐在无人注意的角落里看。

不是逆反、不是装酷，而恰恰是欣赏，看着那么多满足和幸福在眼前洋溢跳跃，我就已经很快乐。

来到Bar中，坐下，轻抿一口饮料，微笑地看着窗外的欢腾……感觉很好，不是吗？这期的主题，是陶醉。

□唯夜

树从小到大只收到过三件男生送的东西。一个是某网游的廉价版客户端光盘——"喂喂，这种东西网上不花钱就能下到吧？"一个是国人原创的GBC用某RPG游戏——"呃，问题是当时正是GBA的鼎盛时期……"还有一个就是一枚图案已经有些磨损的代币。

对，就是街机厅里用的那种，当时的价格是一元7个。

不过那不是重点，重点是，那是克给她的。

虽然是因为"不知道什么时候就用得上所以才一直留着何况没事儿还能拿来抛上天猜正反骗小孩不是挺有用的么"，但留着就是留着了，还被树——被别人一致认为与一切和"少女"有关的形容词绝缘的树——很小心地收在熏香炉的小罐子里。这个应该就比较能说明问题了。

这个应该是很能说明问题了。

树还是个小孩子的时候，在那架秋千下第一次遇到了克。

树在秋千上一晃一晃的，眼看着那个比自己高不了多少的男孩子慢慢地走过来，有些怯怯地指着自己说，小弟弟，这秋千坏了，老师不许我们玩。

虽然一直被人夸奖说早慧早慧的，但谁能指望一个还要半个月才上幼儿园的小孩子能有多么灼人的眼神呢？于是树便有些木木地无知无识地望着来人，说，我不是小弟弟。

于是面前装老成的小孩愣了。树从秋千上跳下，说，我是女生。

后来的事情树确乎是记不得了——自己是跟着保姆回家了，还是撇下那孩子自顾自玩去了……已全然没有了印象。只是当树眨巴着眼睛，在幼儿园教室里看到那仗着比自己高一点就教训自己的男孩子的时候，心里没来由地闪过一句：怎么又是他。

那个叫克的小男孩长得粉雕玉琢的，很受那些尚未成亲的女老师的喜爱，没事儿就搂着他玩，也不怕别的小孩子妒忌——因为别的孩子也很喜欢克，男孩子也好女孩子也好，老喜欢跟他一起玩。树长得倒也乖巧，只是那时已经学会了拿眼睛直愣愣地瞪人，在一群尚未开眼的小屁孩中甚是醒目。于是来接孩子的三姑六婆们便老围着说这孩子早慧啊将来有出息啊，末了扯过自家小孩说咋我儿子看人还迷迷糊糊的呢。

现在想来，树觉得三岁看老这话真是一点儿都没错：自己从小就是那么副死相。

三岁看老呀……树不记得自己摇摇摆摆地跟在表哥后面跑去游戏室的时候是多大，总之后来每次熄灯后偷偷蒙在被子里打GBA的时候都会想起当年表哥一吃完饭就往游戏室跑，然后自己跟着表哥跑，然后树妈妈跟着自己跑——手里端着树的饭碗。

还有一件所谓"三岁看老的事"，让树一直不齿于提起，甚至不愿想起——就是某年某月某天，幼儿园中班的树对树妈妈说，我们班上的克长得真好看。

树妈妈仰天大笑。

不知道是不是因为被树妈妈嘲笑觉得很没面子，从此树每每见到那个白白嫩嫩的小男孩，就把他自动屏蔽到视野之外，决不侧目；那名字更是提都不想提了。

然后乌飞兔走白驹过隙，时间刷拉拉地飞过去，树的年纪和她的头发一起飞长，再也不会有人叫她小弟弟大哥哥，也不会有人对树妈妈说哟这是你儿子啊这么大了；只是，在那貌似是女生的外表下隐藏的其实是一颗热血男儿心……呃，后话后话。

一直到初三的某天，看到不知道什么时候已经调到自己后排的克，14岁的树才想起来：貌似……貌似最近几年一直看见他在附近来着……

幼儿园3年+小学6年+初中3年=12年

12年同窗。树如梦初醒地意识到，现在坐在后面低着头的那个"人"已经与自己做了12年的同班同学，顿时脑子里"嗡"的一声。

已经……已经只剩下他了么……树咬牙切齿地想到那一大票同学朋友经过这么多年的升学分班聚聚散散什么的搞下来，只剩下他一个始终和自己在一个班了么。

即使如此，树事后想起来，还总是觉得自己之所以会注意到身后的克，"只不过因为那时他一直低着头在玩GBA而已么"。

那时GBA正如日中天嚣张得很，作为自小就搬着板凳踮着脚尖看表哥打游戏的人，树实在是没有理由不去关注那小小的四方屏。同样，作为每月把那点儿寥寥无几的零花钱按时悉数双手奉给报刊亭漫画店的穷学生，树也有绝对的资格对着那"优美的曲线"、"轻巧的机身"而咬牙切齿地把手中笨重的GBC捏得咯咯响。

该……该死的有钱人……树擦一把从嘴角缓缓溢出的口水，掏出一个桃木小人，举锤欲钉之。

树坐在教室的第一排，也就是说克同学坐在第二排，属优等生专有的甲等席待遇，时刻在老师的关注下。可这丝毫影响不了克玩游戏的好兴致，除了班主任的自然课，树每节课都能听到后座传来的频繁按键声，噼啪作响。于是树顿时领悟了张爱玲所言"听得我们恨得一粒粒牙齿在牙龈里发酸"的意境，可张爱玲所"恨"的，是住在她楼上"年轻的而且美丽的"少女们，这与树所恨的对象无论在质与量上都有不小的区别。

可恨至极……树的眉头拧得像要从眉心挤出水来。

其实要向克借GBA来玩是很简单的事，树知道。这个白白净净的男生"对女生很好说话"——周围的花痴女早已传遍了，每每提到"呀呀他长得好像陈X希"的时候往往都会在后面加上这一句，以示克同学不是虚有其表；殊不知这两句话一相加就成功地塑造了一个花花公子的形象，那是被树见了眼睛都要斜到天上去的极鄙视分子。

要是仅仅平时受到劈啪按键声的精神攻击还犹有可说，可当每每见到月考成绩单上那个克字高高悬于前十……这精神攻击便呼地升为MAX级，还随机附带任意异常状态。

士……士可杀不可辱！树的拳头握得紧紧的，可惜没有咯咯的关节声，要不倒可以和后座那连绵不绝的劈啪声相互呼应一下。

然后某节数学课，后面的人突然拿笔捅了树一下，小声道，你也看这书啊？

树一惊，架在膝盖上偷偷翻的樱战封面的电软差点滑到桌下。

就算之前再怎么"我不认识你我就不认识你打死我也不认识你"也好，毕竟是同班12年的同学了，何况"他都这么说了我再不理他岂不是显得比他还臭屁？"，于是从第二天起，XX中学初三（12）班的班众们便常常能在上下课时间听到这样的骇人对话：

"先打心脏！不然就算它的眼睛都死光了也会复活的！"

"这龙长得真恶心……跟社会老师简直一个模子刻出来的……"

"哎呀我的小火鸡进化了！……呃，成鸡婆了……"

"都快夏天了这地里的黄瓜怎么还没熟啊？"

每每此时，貌似是被打扰到的坏坐于周围的优等生们便纷纷无比优雅地冲树和克比出中指……嗯，推起鼻梁上滑下的眼镜。

事隔多年后树再忆往昔峥嵘岁月稠的时候，发现自己之前和克同窗11年说的话加起来，都没有初三那一年说的多。

也正因如此——其实光是"认识12年的同学"这一条就够了——当年那些天天凝望着克的侧影背影倒影剪影在心里默唱"梦里梦里见过你"的女生理所当然地把目光聚焦于树，一边媚笑着讨好树以便得到些什么有关克的花边秘闻，一边暗地里绑着蜡烛咬着铁钉狠狠地扎稻草人，面目之狰狞决不亚于树之前垂涎克的GBA。



又有传言说，一个从小学就很喜欢克的女生——初中了还在一个学校但不是一个班——在克生日那天扭扭捏捏羞羞答答地送了他一个小盒子，盒子上是一张生日卡，当然里面写着什么谁也不知道，不过盒子里倒是一块不怎么便宜的手表。克接都没接，说不要。然后那大小姐觉得面子上挂不住就当场撕了卡片踩了盒子泪奔而去了，然后七传八传三人成虎就成了克撕了卡片扔了盒子那小姐无辜泪奔了。但不管真相如何，树听闻后只是一边在恶魔城里抽小兵一边像个老头子感叹世风日下一样耸耸肩，啧啧道，要是送他正版游戏卡游戏碟什么的就不至于这么难堪了么，笨蛋。

说完又意识到不对，那些东西克也不会稀罕——附近游戏店的女老板和克爸爸曾是高中同学，克那张实打实的直系亲属的脸就相当于是那店的VIP卡了；每次克过去那店里的时候原本昏昏欲睡的女老板都会精神一振，眼里很有些闪亮亮的意思。至于一切的根本原因树总觉得出在那帅帅的克爸爸身上，于是每每看到那些女生或借故或无故在克面前晃来晃去的时候，树都会摇头叹气道，历史重演。

树背着书包跟着克跑去游戏室的时候也会想起这个词，仿佛回到了当年那个小小的自己——还没吃完午饭就追着表哥跑去打游戏。但当年那个表哥现在正为了公务员考试忙得焦头烂额，偶尔玩游戏也不过是打打魔兽争霸而已。所以树每每在游戏室握着手柄和克在三国无双中砍得天昏地暗日月无光的时候，总会想起当年踮着脚看表哥打三国志，然后自己像个老头一样仰天长叹，然后冷不丁被克一刀砍下马。

笨蛋。克斜挑起一边的嘴角嘲笑道。这表情据说和名为陈X希的某人极为相似，可谁知道他们不是因为脸部肌肉痉挛抽搐才笑成那像样样呢？树于是以眼杀之。

于是树的初中三年级，树的15岁便是这样度过的：在校内接受以进入名牌高中为最终目的、以中考完胜为直接动力的应试教育；在校外开辟腥风血雨刀光剑影扬鞭策马的剑与魔法的新世界。而这样成绩居然还稳中有升，树每天一睁眼仿佛就看到那省一级重点高中对自己挤眉弄眼暗送秋波；克那边虽然是网游家游两手抓两手都要硬再加上每天成捆的试卷，自是比树辛苦得多，但模拟考却一直是神挡杀神佛挡灭佛势如破竹所向披靡，犹如吕布小强。

于是问题就在于所填的志愿了。

虽然树一直貌似大大咧咧地“你爱填哪填哪跟我又没关系”，但有时想想毕竟两人从小就一直都坐在同一个教室里，已经习惯了人堆里有那么张歪嘴笑的小白脸。很小的时候那句“我们班上的克长得真好看”又好像冬眠醒来的虫子似地老在心里一扭一扭的；因此所以树终于在某天问道，那个什么，你，你准备填什么学校。

疯了。话一出口树就对自己说。我这是在干啥？大脑短路么？

对面那人又歪嘴一笑，说，A中和B中么。

好。树说。我也是A中和B中啊，要是高中还一个班，我，我就收你做小弟！

于是树15岁生日的时候勒令全家人一起许愿祝自己考上A中。

果然上天眷顾恶女，树中考前唯一认真听的自然课大获全胜，满分200最终198POINTS GET，然后毫无悬念地进了A中，一如她之前厚着脸皮对树爸爸树妈妈吹牛说的那样。

但是，预想中的“喝！怎么又是你？！”的开学场景终究还是没有出现；克终究还是没有被树收编麾下做小弟。

许多年后树一个人在大学寝室里吃着生日泡面的时候再想起那年的愿望，便不由得像她最看不起最鄙视的白烂青春小说中所描写的那样举首长叹、托腮凝思，然后低头拿叉子拨拉着搜寻面碗中剩余的面条。

树想起那天克突然从后面递上来一个代币，声音不大地说，这个给你。

树至今不明白为什么克要送自己代币，就算她的思考方式已经是公认的远异于常人异于一般地球人，但任凭她绞尽脑汁还是想不出个所以然。于是数年来树只得任那小小的银色金属圆片安安静静地躺在薰香炉的小罐子里，“因为想不出还有什么别的地方能放嘛”。

这个给你。那天那个人确乎是这么说的，再没有一句半句多余的话。而且深谙“此人看上去很聪明其实是个笨蛋”的树，也不觉得此一举动还有多少能够被拿去想象的发挥空间。唯一能够联系得上的，恐怕只有当时两人常去光顾对砍的街机房：树用Whip，克用K'——的确是小弟来着。

于是那块代币就一直那样躺着了，它的时间自树从克手中将其接过的那一刻起就停止了。不管树的头发短了又长长了又短，它始终只是一块图案模糊的银灰色金属片，一如树十五岁那年那样。

为什么要送自己代币呢，或许是在那之前就明白以后再不会有坐在一起打游戏的机会了吧。树这么想着。可为什么会这样，为什么要这样，树问不出。对当时的她来说，光是问一句“你填什么学校”已是需要无比勇气的壮举了——从这个角度来讲，她能瞪着眼睛面不改色地在机房里坐一整天打BIO打零，却远不如当初那泪奔而去的大小姐勇敢。

傻子。树碎碎念道。冷不丁旁边的女生探过头来说好奇怪哦，树你怎么都没表情的。

树于是摸摸自己平直的嘴角平直的眉梢，想起那一年，克送自己代币的那一年，也有这样一个女生捂着嘴吃吃地笑着说树你的表情真多真好玩。

树又想起中考结束的那一天，操场上有很多人大叫着跑来跑去：有刚刚解脱的考生，也有放假的学弟学妹。树手中握着那枚凉凉的代币，望着风低呼着从操场穿过，卷起初夏的昏热的味道；刚考完试的大脑如午睡醒来般有些迷迷糊糊，但她明白有些事情是不能重来一遍的，一如她的十五岁。

于是树渐渐学会了漠然静观。于是她们说树你怎么没表情的。

事实上，当克寒假从哈尔滨回来的时候，树看到那个高瘦的人影也只是轻轻淡淡地说，哟，你回来了。

因为她知道，回来的只是克。她真正怀念的东西正和那枚银色的代币一起安静地躺在角落里，定格在十五岁，无法触碰。 □文/漠鸦

回家的梦

每个孩子都应有一个温暖的家，不求有豪华的装饰，不求有美丽的地毯，只求有一张平整的床，有一处夜晚时足以安睡的容身之所。如果在流浪的路上，一个疲惫的孩子将这个朴素的要求看作梦想，那将是一种怎样辛酸的场景。这不一定是指现实中一个人物质上的困窘，我想更多是一种精神上的渴求包含在其中。游戏《星际游侠》的主题曲“Dreaming My Way Home”就使我在“家”的概念上感触良多。

每一个人的内心深处总需要一处避风的港湾，这样在困难面前才不会畏惧，在恐惧之时才不会被吓倒。学业繁重的今日，游戏成了我的避风港湾，它给我一种前所未有的安慰。可能有人说虚拟世界没什么，太幼稚，只不过是逃避现实的工具。我觉得这种想法实在可笑，但并不应该被责备。因为说这话的人一定没有深入地接触过电子游戏，或者说没有真正用心去体会、去欣赏一款游戏。游戏也许永远是个梦，梦醒时分一切都将化为虚无，但对于我，这就是浪子回家的梦。也许这个梦永远是那么虚幻，无法实现，但正因为有了这个梦，浪子们才有了去探索的勇气，才有了找寻的精神，才有了拼搏的信念。尽管在付出努力之后，可能我仍一无所有，但在这前进的过程中，我相信我和浪子们一样，变得成熟了，可以处理好更多的事物，可以向自己的目标再迈进几步。

但现实是不容逃避的，我的确不懂得真正漂泊在外的人对家的感情。我只把自己的家视做生活中的一个场景，把父母视做束缚我的边框，却没有对家的渴望与眷恋，直到我被那首主题曲中的歌词所震撼：“那里有一处我今夜的容身之所，我所眷恋的地方是那样遥远。”（There is a place I' m lying for tonight, a place I love so far far away.）游戏中的浪子们，他们所爱的地方虽然遥远，但是每个人都迫切地渴望和热烈地追逐着；尽管在回家的路上他们会付出巨大的代价，也没有人会放弃。而他们经历了无数的黑暗，唯一所求的就是在故乡中的一夜安眠。相比之下我的情感是那样的狭隘，我竟会漠视身边的幸福。可怜的孩子是我，因为我不会去感激这样一个幸福的家；而坚强的正是那些找寻回乡之路的人们，即使是梦想着回乡之路，他们都会满足地微笑。仅仅是那像流星般划过的思念，就会在最黑暗的夜晚带给他们一丝慰藉，这是何等的执著与渴望。

游戏也许不会永远带给我快乐，但它像繁花盛开的季节一样，在我的生活中四处飘逸着芬芳，不时带给我一些感悟，就像上面那些话语一样。迷人的花香可能会被错过，但只要深吸一口气，并用心去感受，人人都不会错过这芳香。这就像家给我的爱，它时时像鲜花一样，开遍我的生命，不管我怎样对待它，它始终给我爱。我要细细品味这种爱，好好珍藏它，并发自内心真诚地感激它。

不过与家相比，游戏更像船。我在船上躲避大风大浪，可是船终究要回到那处洒满阳光的幸福港湾。“无论我在做什么，或是在哪里流浪，我仍然会梦想着我的回乡之路。”（And no matter what I do or where I roam, I' ll still be dreaming my way home.）这些游戏中浪子们的呼唤带给我的不止是震撼，更多的是震撼后的思考——在他们的内心深处，已有了一份能带来温暖的期待，那正是回家之梦。所以就算现实再不如意、再艰难，我都没权选择放弃，因为相比一无所有的浪子，我已经太幸福了。对于现实，我应有的不止是去幻想，更不应该逃避。无论有多大的困难，我还有家，我不应泄气，应该坚强！

正是那份回乡之梦引领着浪子们的回家之路，也正是这种领悟指引我重新去寻找曾经忽视的温暖与幸福。我和游戏，我和我的小船，正在驶向那处洒满阳光的港湾。我们都在回家的路上，我们都怀揣梦想。 □文/LeeFun



郑重向您承诺:更高星级认证;更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2007年2月28日。

广告阅读图例

价格（单位:元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。
■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)
■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		60GB PS3	XBOX360	Wii	NDS LITE	家用机软件
1200 上海报价	1180 皇金荣新蜂	1360 普通(1.5版) 北京鼎好	1390 普通 1580 豪华 南京阿童木	4200 北京报价	2650 山东次世代	2200 北京报价	1080 武汉夏源	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂
1100 北京鼎好	1160 山东次世代	1480 普通 1650 豪华 上海报价	1390 普通 山东次世代	4100 广州报价	2600 皇金荣新蜂	2100 广州报价	1180 上海报价	360 蓝龙 380 元 北京报价
1180 广州报价	1200 成都报价	1450 普通 山东报价	1400 普通 广州报价	4200 上海报价	2650 上海报价	2000 上海报价	1180 北京鼎好	360 蓝龙 380 元 上海报价

北京皇金荣新蜂电玩 www.newbeegame.com

★PSⅡ3-5系全新标配1450-2550元 ★PSⅡ7系豪华套装：双震动手柄+电源+AV线+S端子线+分量线（高清）+支架+8M记忆卡（原装黑金钢）+游戏（自选）+全兼容直读 1200元 ★各种烧录卡、记忆棒均有现货
★PSP经济套餐：原锂电+直充+线控耳机+挂绳+ PSP包+2G记忆棒+屏幕贴+游戏+免邮费 1730元 ★PSP豪华超值套装：双锂电池+直充+座充+线控耳机+挂绳+数据线+ 软包+ 硬包+屏幕贴+支架+2G记忆棒+正版游戏（可做引导）+免邮费 1980元（1.5版，既可玩正版，也可玩下载游戏，一机双用。本店现有PSP ROM1000余种，现有促销活动：另加350元可更换为4G记忆棒）
★NDS Lite套机：锂电+双触笔+烧录卡（免刷机）+1G储存卡+贴膜+读卡器 1550元（有烧录卡下载ROM一千余种）
★Wii主机配件均有现货，各版本PS3推出豪华套装，欢迎来电垂询。
★NDSL日版、港版、彩版、美版全新标配1050-1260元
★XB360各版本全新2550~2750元 ★GBASP 神游豪华加亮版 650元 ★以上机种均有限定版全新标配1080~2800 ★本店主营原装主机、正版软件、原装配件 ★另有多年经典收藏限定主机、配件、最新正版软件，详情请致电：64060834或84039110。 ★本店电话咨询时间：周一至周五，早十点到晚七点
★总店/邮购地址：北京市东城区鼓楼东大街271号★电话010—84039110
★邮购电话：64060834 ★传真：64068644 ★邮编100009 ★收款人/户名：李君轶
★银行汇款：工行：9558800200108274461 ★鼓楼店：北京市鼓楼东大街282号
★电话010—64028308 ★中关村店：中关村一号海龙大厦六层 Y610 ★电话：82660038
★本店承接各种主机维修、PSP升降级、刷机、NDSL刷机等业务，欢迎来电垂询。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。
★60GB版PS3：含全部原装配件 4200元 ★Wii：含全部原装配件和游戏，欢迎电询。
★PSⅡ超薄7万系列套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+支架+8M记忆卡+S端子线+游戏：1200元 喜讯：所有PSP均可升为3.03版，所有下载游戏免引导
★PSP豪华版主机1.5版，可玩下载游戏：原锂电池+电源+耳机+线控+挂绳+包：1400元 ★NDSL：原装锂电+电源+挂绳+触笔 1050元
★XBOX360：无线手柄+电源+D端子+耳机+遥控器+20G硬盘 2580元
★GBASP主机：原锂电池+电源+GBA卡 520元 ★NDS下载游戏百种 60元
★加亮版神游GBASP 原装锂电池+电源+GBA卡 650元
★NDSL套机：锂电+电源+双触笔+烧录卡+1G储存卡+贴膜 1550元
★NDS主机套机：原锂电池+电源+双触摸笔+挂绳：850元
★PSP引导盘 80元（可引导游戏） ★PSP经典游戏光盘（23张）：140元（包括***种以上游戏）PSP经典高清电影光盘（50张）：220元 ★PSP最新下载游戏15张（包含所有最新游戏）：90元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧 80元
★二手PSⅡ主机：振动手柄+完美直读+游戏：700元（八成新以上）
★本店高价回收各类二手游戏主机 ★各色PSP（蓝、白、粉、黑），均有现货，欢迎电询。★本店推出代客刻盘服务，现有PSP电影、动画、电视剧、mp3、游戏等娱乐内容，品种齐全，可随意搭配，价格电询。
★电话 010-63274599 ★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下（本公司有具体商品目录欢迎索取） ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司

武汉夏源电玩

武汉最豪华的PS3/XBOX360/WII次世代电玩展示厅

★总部邮购地址:武汉市汉口前进五路中心电脑广场1楼A12号
★收款人：夏莉娅 ★电话：027-82774106 ★邮编：430020
★天上娱乐家庭娱乐系统展示厅&电玩店 ★PS3/XBOX360/WII/PS2/PSP
★官方网址：www.51e3.com ★淘宝店：shop34188950.taobao.com
★邮购热线：027-59200850，027-62061957 联系人：吴小姐，熊小姐
★地址：武汉汉口前进五路中心电脑广场三楼正。
★欢迎本地朋友前来试玩,咨询,购买,淘宝网购,支付宝交易,财物两安全。

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，18年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP 1.5版：1360元 ★豪华：1540 ★NDSL：1150元 ★PS2 7万系：980元
★XB360主机：2580元 ★60GB版PS3：含全部原装配件 4100元
★总部/邮购地址：鼓楼中央路37号（联通大厦对面厚载巷路口） ★邮购电话：025-83373658、83975006 ★分部：阿童木大富豪电玩城（由本公司招商管理）自营柜：周先生 ★招商管理电话：83975006 ★王天智 总经理
★收款人：王天智 ★邮编：210008 本公司高薪招管理、营销、维修人员。

游戏机维修总公司

修理游戏机咨询 电话：010-83131361 QQ：12364762

提供游戏机维修及资料

★PS2.PS.PSP.掌机.XBOX等维修资料，每套光盘880元
★邮购地址：北京市宣武区广安门内大街319号广信嘉园B5B ★电话010-83131662 ★节假日电话：13683330010 ★收件人：马铭晖 ★邮政编码：100053 ★网址：www.games999.com

山东次世代赛博店

2007春季CEFO杯电子竞技公开赛

★比赛项目：足球/赛车/格斗等体育项目
★比赛时间：2007年正月十五（3月4日）
★冠军：罗技音箱及纪念品
★亚军：罗技PSP音箱及纪念品
★季军：罗技音箱及纪念品
★游戏平台：PS2/XBOX360/PS3/WII
★请浏览次世代网上商城：www.nextgeneration.com.cn

即日起，购买一定商品将获得会员牌，积分多多！获奖多多！持山东次世代会员牌者均可免费体验PS3及WII，将来有机会抽大奖获得PS3或WII。

CEFO电子竞技公开联赛
元月/五一/暑假7月下旬/国庆节/元旦
（一年五次，次世代会员优先参加）

★欢迎登陆赛事网站：山东小熊在线www.sd001.com
★总部：济南解放路41号（赛博数码广场邻80米）
★电话：0531-88559816 82393967 82390045 86638960 13506410809 ★营业时间：9：00-20：30（全年无休）
★E-mail:gamecsd@163.com ★QQ：315103906 350009012
★分部：赛博数码广场206A ★电话：0531-82398069 13506417706
淄博红星次世次 ★地址：淄博张店区西六路齐赛电脑城F6-4#
★电话：13053374068 QQ：3994219 ★山东玩模玩样动漫模型网上商城www.52wmwy ★玩模玩样动漫模型店电话：0531-88956088
汇款帐号信息：工商银行 9558 8016 0210 3412 831 刘庆娥
农业银行 9559 9802 5244 5100 313 侯胜堂

山东次世代 CSD 玩模玩样



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



《口袋迷》的新春大礼！400页超豪华内容配置——特别奉献100页全新文章，篇篇精彩，值得一读再读；300页经典文章彻底修订，新加入大量资料补充，附赠精华版光盘！

口袋迷精华本(1–5)

■定价：24.80元　　3月3日出版



春节大礼，双期合刊192页，附赠精品光盘及超炫贴纸。新春狂想祭，编辑们与您共同畅想新掌机时光。豪华攻略阵容，三国志大战完全解析。合金装备OPS小说，精彩无限。

掌机迷73、74合刊

■定价：8.80元　　2月14日出版



《口袋迷7》将与春节后火热上市，超值赠送口袋妖怪限定钱包两款，随机获得，不要错过。本期大抽奖奖品为日本原装多功能电子表，快快寄出你的回函卡来参加抽奖活动吧！

口袋迷(7)

■定价：18元　　3月10日出版



结束眼花缭乱的2006年，迎来了百花齐放、应接不暇的新的一年。各家品牌在新春到来之际，都拿出了什么看家本领，都推出了什么样的新品，请仔细查看即将上市的搜酷。

SO COOL 2007年第(3)期

■定价：15元　　3月3日出版



全面回顾2006年经典玩具，感动悉数。推荐专题疾风舞动！萨奔格尔！海盗敢达X1改改fullcross，吉姆镇暴型，地球联邦陆战MS小队套装，DORORO机器人，Mezco Hellboy漫画版第二套详解，绝对领域凌波丽白模制作

TOYS(12)

■定价：9.80元　　3月3日出版



广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

06年标准掌机典藏

■定价：24元　　接受邮购



石田彰挚爱收藏的手链可开启金属匣，可存放挚爱照片。设计及工艺制作都要求极高，邮购另赠特别限量版光盘。

石田彰挚爱收藏

■定价：28.80元（六折）　　接受邮购



集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定，故事年表，开发者访谈，未公开原画，剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者 幻魔戏本

■定价：19.80元　　接受邮购

项目	价格
电子游戏软件	
2007年第1～4期	9.80元
2007年5、6合刊(附赠toys12)	19.80元
动感新势力	
27～29、38～39、41～49期	9.80元
47～49期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元
电子天下・掌机迷	
第51～72期	5.80元
73、74合刊	8.80元
SO COOL(搜酷)	
创刊秋季、冬季、2006年1～12期(2、5期已售完)	15元
2007年1～3期	15元
TOYS(酷玩意)	
第1～12期(5期已售完)	9.80元
口袋迷(7)(新)	18元
石田彰挚爱收藏(6折)	28.80元
口袋迷精华本(1–5)(新)	24.80元
06年标准掌机典藏	24元
游戏批评06春、夏、秋季号	12元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

在那遥远的光芒尽头，
从来不曾留在人们记忆里的悠远传说，
再一次苏醒……
众神所遗留下的圣物，
蕴藏了智慧源泉的七个密码，
在历史中偷偷靠近的阴影，毁灭的预感。
把同伴们的心灵合而为一，
觉醒的预感已经到来。
战斗的时刻！

□文/龙马



PS2	本刊译名：龙影咒符			CERO A
	FILGHT-PLAN	7140日元	2007年1月18日	
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	88Kb

新锐原创战棋游戏再登场 创造PS2后期新的经典作品

基本操作

整个游戏分为两大部分，战略部分和动作部分。动作部分主要是收集散落在地图里的贤者之石，以及进行对话触发一些情节。这里有一定的动作要素，在炼金房购买了特定的道具后地图上就会出现一些漂浮的平台，踩着这些平台可以跳到一些平时到达不了的地方，大多数情况都是一些贤者之石，也和一些小游戏有关，如果实在觉得太困难可以不用理会。要注意的是在平时无法打开菜单，也就无法观察角色的能力或者习得技能。

按键	动作
○	调查对话
□	查看提示
×	跳跃
△	戴上/摘下面具（获得面具后）
R1+○	快速略过对话

←在平台上的跳跃可以说是非常地不体贴。

人物能力

在本游戏里并没有“装备”这一概念，并且升级时的能力增长是完全固定的。角色的强度基本也是固定的，可供玩家培养的部分只有装备能力和魔法能力的习得。人物能力参数上也和召唤之夜系列类似。

名称	效果	名称	效果
Lv	等级，基本代表了角色的综合强度	MAT	影响角色的魔法攻击力
HP	为最大值1/3以下时角色将进入疲状态，这时攻击力会下降，相对的命中和回避率会提高。为零的话人类角色将进入濒死状态，这时如果使用特定的魔法或道具则可以回复正常状态。	MDF	影响角色的魔法防御力
		AGL	影响角色的回避率
		TEC	影响角色的命中率以及异常状态的成功率
		AP	行动点数，同时包括角色可以进行各种行动的次数
MP	魔法值，使用魔法时会消耗	WT	等待时间，决定角色的行动顺序，越低则行动越快
AT	影响角色的物理攻击力		
DF	影响角色的物理防御力	MOV	移动力，包括水平、向上、向下三个种类

组队系统

本作中一个比较特别的系统，在战斗的菜单中选择“パーティ”这一项以及想要加入的人员就会进入组队状态（默认情况是全部可以组队的队员，不需要某一角色时可以点选取消），所有进入该状态的角色都会消耗1点BP。无论之前在行动顺序里是怎么样的，所有参加组队角色都可以立即进行行动，而且在该模式下就像一些游戏里进入“己方回合”一样，行动顺序都将完全由玩家决定。而且所有角色的AP是共用的，也就是说如果拥有合适的技能，完全可以让一个角色用掉所有人的AP，比如说没有技能影响时当四个人组队时，可以共用的AP为8点，而当一个角色习得“特殊×3”时就可以在BP允许的情况下连续使用3次特技。

解除组队状态后所有参加组队的角色判定为行动结束，利用这一点让刚刚结束行动的角色通过组队模式再次行动也是很多战术的关键。不过如果进行了全员的组队后我方全体的行动顺序都会大幅滞后，很可能被多个敌人连续攻击，特别是对战一些BOSS时很可能被连续的大氛围攻击造成团灭的悲惨下场，这里需要有所注意。

另外要说的是普通技能和角色的心兽觉醒技在该状态下都是不能使用，而特有的“组队技能”则是只能在该模式下才可以使用。

魔法和技能

本游戏在“特殊”指令里有两种能力，分别是魔法和技能，两者的作用基本一致，也有很多招数会同时出现在两者当中，区别只在于魔法消耗MP，而技能则会消耗一定的BP和AP。角色不会随级别的上升而习得魔法，只能通过CODE来习得。相反，非装备技能只能通过升级来得到，无法通过CODE或者其他能力来习得。



↑人物习得的能力只能在战斗前调查。

能力包括魔法能力、装备能力、个人能力、团队能力以及心兽解放技。其中魔法能力可以通过消耗CODE来习得。装备能力就是一般概念上的被动技能，比如增加某些人物获得反击等能力，只要角色习得后就会一直发挥作用，而团队能力是在组队状态下才可以发动的技能，个人能力则可以在战斗中通过消耗BP来使用，多是一些有辅助效果的能力，也是每个角色特有的技能无法改变，在组队状态下无法发动。

AP系统

简单来说就是行动点数，一般来说，无论敌我，每个单位每次行动时都会拥有两点AP，移动、攻击、使用技能或道具都会消耗1点AP，大部分必杀技都将消耗两点AP，在正常模式下基本等于一次移动+一次行动而且角色间并没有区别，也不会随着等级的提升而增加，在组队模式下AP则有比较重要的意义。



↑各种行动都会消耗AP。

BP系统

当角色移动、使用道具、攻击敌人或者HP受到伤害时BP都会上升，而当HP得到恢复时BP则会有所下降，这点要注意。当达到100后可获得1BP，而各种技能以及进入“组队状态”时都会消耗一定量的BP，可以说是另一种形式上的MP，需要注意的是在战斗中当有人类角色进入“濒死”状态时“鞭尸”也可以获得BP。



↑BP的积蓄主要靠主动的进攻。

战斗系统

本作的战斗系统和同公司的《召唤之夜》系列极其相似，属于传统的战棋类游戏，不过有较大不同的一点是本游戏有WT这一概念，游戏中并没有敌我回合的概念，各个角色的行动顺序各不相同，而根据角色行动次数以及移动距离的远近又将影响到该角色的下一次行动。有些近似于《兰古瑞萨5》的判断值系统。



↑非常传统的战前配置画面，极易上手。

合体攻击

进入组队状态后，由拥有“一齐攻击”这一技能的角色发动，需要有3点AP，消耗发动者1点BP，参加组队并且攻击范围里有同一敌人的角色就可以一起对一个敌人发动进攻，并且每增加一个人将有1.2倍的攻击加成，也就是说如果能够全部6个人一起发动合体攻击的话，将造成相当于正常攻击2.2倍的伤害。



↑6人的合体攻击威力相当强大。

技能的习得

在战斗准备画面消耗CODE就可以习得技能。由于依靠等级提升的能力是完全固定的，而且到了50级以后的能力提升几乎可以忽略不计，因此技能的习得可以说是本游戏里唯一的培养乐趣，由于角色本身的特性差也并不算是有着决定性的差距，角色的技能习得从某种程度来说将决定一个角色的发挥的作用和强度，特别是一些能力提升系统的装备能力对角色和战斗的影响相当高。



↑很多攻击受固有攻击范围有关，配合符合角色特性的技能是关键。

任务系统

本游戏的推进方式为接受任务，任务类型分为主任务，附加任务以及委托任务。主任务是为推进情节必须完成的任务，完成指定的主任务才会出现新的任务进入新的章节，而附加任务多是一些影响角色好感度的任务，其中可以完成一些对话得到一些辅助道具，而委托任务则和一支线情节“七宗罪”有关，需要在特定任务里得到一定SCORE才能开启。要注意的是在完成一些主线任务后附加任务和委托任务就会消失。



↑任务需要在驾驶室里接受。

SCORE

在战斗中根据玩家的行动将会有出现各种不同的评价，其中NICE可以得到50点，GOOD是100点，GREAT则是200点，出现BAD则会减少100点，每完成一个任务后得到的SCORE都会得到清算，将会得到SCORE÷10数量的贤者之石，而且本游戏里相当于金钱概念的“贤者之石”除了捡拾本来就存在于地图上的部分之外只能通过这种方法获得，因此在战斗中如何取得更高的SCORE是战斗时的另一个关键。另外在一些关卡里SCORE获得还关系到隐藏任务的开启。

最有效获得SCORE的方法第一就是尽量从侧面以及背后攻击敌人，另外则是依靠多人组队来多获得GREAT评价，再有就是可到“昏白的领域”的前几层反复达成“给敌人的伤害超过对方HP的最大值”这一条件来获得。

影响SCORE的因素如下所示。

分数的获得	
GREAT +200	●从侧面攻击敌人
●同时攻击4个以上敌人	GOOD +100
●同时恢复4个以上己方人物的HP	●同时攻击3个以上敌人
●4人以上同时组队	●同时恢复3个以上己方人物的HP
●4人以上同时发动“一齐攻击”	●3人以上同时组队
●给敌人的伤害超过对方HP的最大值	●3人以上同时发动“一齐攻击”
NICE +50	●从背后攻击敌人
●同时攻击2个以上敌人	BAD -100
●同时恢复2个以上己方人物的HP	●攻击到己放人员
●2人以上同时组队	●己方有人员进入濒死状态
●2人以上同时发动“一齐攻击”	●被敌人从背后攻击

异常状态

游戏里的很多攻击特别是很多魔物系的物理攻击都会附加异常状态，但是异常状态所造成的并不完全都是负面影响，有些异常状态还有可以利用的地方。比如说可以用“赤热”来增加攻击力，还可以利用物理攻击无效的特性把石化的己方单位当作肉盾来吸引敌人的火力，而且由于石化后的敌人完全不怕物理攻击，但是造成的伤害依然有效，利用这点也可以反复赚取GREAT的评价以获得更多的贤者之石，里面也有更多的战术来等待玩家们来发掘。

冻结
角色行动时的AP变为1
受到火属性的攻击时受到的伤害会增加
受到的攻击必定变为会心一击

赤热
物理攻击力上升
物理防御力下降
每过1CT会损失一定的HP
受到冰属性的攻击时受到的伤害增加

麻痹
角色行动时的AP将是从0到最大值之间的某一数值
无法发动防御反击技能

猛毒
每过1CT会损失一定的HP
无法发动防御反击技能

石化
物理攻击无效化（魔法攻击不会受到任何影响）
己方也无法通过

睡眠
无法行动
每过1CT会恢复一定的HP
受到攻击会取消该异常状态
受到的物理攻击必定是会心攻击



炼金房

相当于商店，里面不仅可以买到用于战斗的消耗道具，还可以买到很多对游戏过程有影响的要素，而通关后的继承项目也需要在这里才可以购买。当购入和卖出的道具到达一定程度时，这里的等级就会增加，可以购买的道具也会随之增加，卖出道具时获得的贤者之石的数量也会增加。

最后要提醒大家注意的是当炼金房到达Lv9的时候，会出现一件卖价为99000的物品，但是当大家费尽辛苦把贤者之石凑齐后则会发现这只不过是制作人员跟玩家开的一个玩笑，没有任何实用性。具体内容还是请有时间有兴趣的玩家自己尝试一下吧。



↑工房的等级提升可以改变暴龙的形象。

ZOC系统

ZOC是阻挡敌人行动的系统，每个角色的周围都会存在一个阻止对方通过的“立场”，战斗中如何活用ZOC把敌人限制在对我方有利的区域以及如何突破对方的ZOC来达成己方的战术还是战斗中比较关键的一点，而决定不同角色ZOC范围的也有所不同，而通过特级“ZOC范围增加”范围也会有所变化，具体情况如右表所示。



↑大型敌人的ZOC范围也很大。

昏白的领域(自由战斗)

进入幽灵船大厅左侧的房间最里侧进行调查就可以进入“昏白的领域”自行自由战斗，每层会有一些固定的魔物出现，每一层玩家需要在256CT之内消灭指定的目标，完成一层下一层就会开启，一共有50层，每10层会有一个BOSS，第一次进行游戏时只能到达40层，后10层需要在二周目以后才会开启，相对来说，这里获得的经验值和法定式并不多，但是可以不受任何限制反复进行挑战，是获得法定式和贤者之石的主要途径，当感觉主线情节比较吃力时可以多到这里来打一打提升团队的能力。另外在特定的层数有一定几率碰到稀有的白色稀有法定式，这时限制时间将减半，变成128CT，具体遭遇的层数如下表所示。

系别	层数	系别	层数
神兽系	完成50层后	甲壳系	29层
植物系	18层	巨兽系	32层
小鬼系	11层	魔导器系	15层
凶鸟系	13层	飞空艇系	35层
牙狼系	38层	魔兽人系	44层
触手系	22层	角兽人系	25层
牙兽人系	42层	圣兽系	48层



各种魔兽所拥有的法定式技能全部公开
合理运用自由战斗的敌人获取强力的稀有技能

在战斗中消灭魔兽系的敌人就可以获相应的“法定式”经验值，积累到一定程度的话则会出现相应的技能。其中所有带★的技能需要在特定层数里的自由战斗里消灭一定数量的白色稀有敌人，并且该种类的经验值为满的情况下才可以习得。而其他技能则没有特别的限制。其中有些技能对于突破自由战斗还是有相当大的帮助的，因此积极在自由战斗中积蓄经验值对游戏的进程还是比较重要的。另外就是在剧情战斗里有时也会出现可以召唤杂兵的默魔导器系敌人，它们也可能召唤出稀有的白色敌人，遇到的时候可以多等待一下。精灵系并不存在稀有敌人，这点也需要注意一下。

精灵系

技能名	习得所需code	效果	备注
★属性无效	32000	全部属性攻击无效	装备能力
MP+10	250	MP+10	装备能力
MP+18	450	MP+18	装备能力
MP+26	640	MP+26	装备能力
MP+36	1100	MP+36	装备能力
MP+50	2200	MP+50	装备能力
MP+66	4200	MP+66	装备能力
MP+84	5900	MP+84	装备能力
睡眠无效	260	睡眠效果无效	装备能力
炎属性无效	24000	炎属性攻击无效	装备能力
冰属性无效	24000	冰属性无效化	装备能力
雷属性无效	24000	雷属性无效化	装备能力
风属性无效	24000	风属性无效化	装备能力
土属性无效	24000	土属性无效化	装备能力
ヴィラアタック	2000	攻击附加封印效果	射程&效果：武器依存 付加：封印 AP1 MP30
バ　ン	250	火属性攻击魔法	射程：菱形2 效果：单体 附加：赤热AP1 MP20
ブリザ	300	冰属性攻击魔法	射程：菱形2 效果：单体 附加：冻结AP1 MP20
ヴォルト	350	雷属性攻击魔法	射程：十字3 效果：单体 附加：麻痹AP1 MP20
ブラスト	400	风属性攻击魔法	射程：菱形3 效果：单体 附加：AGL↓ AP1 MP25
グラント	400	地属性攻击魔法	射程：菱形3 效果：单体 附加：DF↓ AP1 MP25
强欲の称号	1000	装齐七个称号后第8个技能可消费0code习得	装备能力

小鬼系

技能名	习得所需code	效果	备注
★效力付加UP	5000	效果附加的成功率上升	装备能力
TEC+10	450	TEC+10	装备能力
TEC+18	1600	TEC+18	装备能力
TEC+28	4500	TEC+28	装备能力
★TEC+42	9500	TEC+42	装备能力
麻痹无效	1000	麻痹效果无效	装备能力
オートバイタル	1500	行动终了时根据HP状况自动使用回复药	装备能力
オートメディカル	2000	行动终了时根据弱化状况自动使用万能药	装备能力
道具范围+1	800	道具使用可能范围+1格	装备能力
★道具×2	5600	同1回合可使用道具指令2次	装备能力
ヴォルアタック	500	攻击附加雷属性	射程&效果：武器依存 附加：麻痹 AP1 MP30
テクフォル	400	回避&命中弱化	射程：菱形4 效果：菱形1 附加：TEC↓ AP1 MP20
テクリフト	600	回避&命中强化	射程：菱形4 效果：菱形1 附加：TEC↑ AP1 MP20

凶鸟系

技能名	习得所需code	效果	备注
★石化无效	2000	石化效果无效化	装备能力
★ブレイブドレイン	25000	吸收BP AP MP	
AT+8	300	物理攻击+8	装备能力
DEF+6	400	物理防御+6	装备能力
HP+35	230	HP+35	装备能力
バ　ンアタック	300	攻击附加火属性	射程&效果：武器依存 附加：赤热 AP1 MP30
ストンアタック	1000	攻击附加石化效果	射程&效果：武器依存 附加：石化 AP1 MP35
★バ　ンドレイン	5000	火属性吸收	射程：菱形3 效果：单体 AP2 MP35
バ　ンフレア	2700	火属性攻击魔法	射程：菱形3 效果：菱形1 附加：赤热 AP1 MP50
怠惰の称号	1000	装齐七个称号后第8个技能可消费0code习得	装备能力

植物系

技能名	习得所需code	效果	备注
★异常弱体无效	22000	全异常状态无效	装备能力
★ディスペル	4000	全强化状态解除	AP1 MP40
MDF+6	280	魔法防御+6	装备能力
猛毒无效	400	猛毒效果无效	装备能力
ヴェノアタック	400	攻击附加猛毒效果	射程&效果：武器依存 附加：猛毒 AP1 MP30
キュア	400	HP回复魔法	射程：菱形3 效果：单体 AP1 MP20
メガキュア	1200	HP回复魔法	射程：菱形3 效果：单体 AP1 MP35
ギガキュア	2000	HP回复魔法	射程：菱形3 效果：单体 AP1 MP50
ヒ ル	2400	HP回复魔法	射程：菱形3 效果：菱形1 AP1 MP30
メガヒ ル	4800	HP回复魔法	射程：菱形4 效果：菱形1 AP1 MP50
リバイブ	5000	复活并回复HP的1/3	射程：菱形3 效果：单体 AP1 MP50
リバイブル	20000	复活并全回复HP	射程：菱形3 效果：单体 AP1 MP50
色欲の称号	1000	装齐七个称号后第8个技能可消费0code习得	装备能力

触手系

技能名	习得所需code	效果	备注
★MDF+40	16000	MDF+40	装备能力
★魔法弱体无效	4000	MAT&MDF弱化无效	装备能力
MAT+4	350	MAT+4	装备能力
ZOC消去无效	500	ZOC消去效果无效	装备能力
ダ クアタック	250	攻击附加黑暗效果	射程&效果：武器依存附加：TEC↓ AP1 MP25
ZOCイレ ス	200	ZOC无效	射程：菱形3 效果：菱形1 附加：ZOC消去 AP1 MP20
レジフォル	500	魔法耐性力弱化	射程：菱形4 效果：菱形1 附加：MDF↓ AP1 MP15
ダメフォル	800	物理攻击力弱化	射程：菱形4 效果：菱形1 附加：AT↓ AP1 MP15

巨兽系

技能名	习得所需code	效果	备注
★物理弱体无效	6000	AT&DF能力弱体效果无效	装备能力
MAT+8	700	魔法影响力上升	装备能力
MDF+10	700	魔法耐性力上升	装备能力
HP+85	600	HP+85	装备能力
HP+180	3900	HP+180	装备能力
★HP+345	11000	HP+345	装备能力
冻结无效	1500	冻结效果无效	装备能力
ブリザアタック	400	攻击附加冰属性	射程&效果：武器依存 附加：冻结 AP1 MP30
嫉 称号	1000	装齐七个称号后第8个技能可消费0code习得	装备能力

魔兽人系

技能名	习得所需code	效果	备注
★特殊×2	20000	1回合可进行2次特殊指令	装备能力
★バ ンリフレクト	3000	炎属性反射	射程：菱形3 效果：单体 AP2 MP30
★ブリザリフレクト	3000	冰属性反射	射程：菱形3 效果：单体 AP2 MP30
★ヴォルリフレクト	3000	雷属性反射	射程：菱形3 效果：单体 AP2 MP30
DF+18	2600	物理防御力上升	装备能力
MAT+20	4300	魔法影响力上升	装备能力
マジフォル	600	魔法影响力弱化	射程：菱形4 效果：菱形1 附加：MAT↓ AP1 MP15
マジリフト	800	魔法影响力强化	射程：菱形3 效果：菱形1 附加：MAT↑ AP1 MP15
ギガバ ン	3500	炎属性攻击魔法	射程：菱形3 效果：附加：赤热 AP1 MP65
ギガブリザ	4000	冰属性攻击魔法	射程：菱形3 效果：附加：冻结 AP1 MP65
ギガヴォルト	4500	雷属性攻击魔法	射程：十字4 效果：附加：麻痹P1 MP65

角兽人系

技能名	习得所需code	效果	备注
★ガイアストライク	27000	土属性攻击魔法	射程：菱形4 效果：菱形1 附加：DF↓ AP2 MP70
★Code-UP	25000	入手code量上升	装备能力
AT+36	14000	物理攻击力上升	装备能力
先制攻击	25000	受攻击前一定确率先攻击	装备能力
グラントン	3600	土属性攻击魔法	射程：菱形3 效果：菱形1 附加：DF↓ AP1 MP40
暴食の称号	1000	装齐七个称号后第8个技能可消费0code习得	装备能力

牙狼系

技能名	习得所需code	效果	备注
★敏捷弱体无效	2000	TEC&AGL能力弱体效果无效	装备能力
AGL+10	550	敏捷+10	装备能力
AGL+18	550	敏捷+18	装备能力
AGL+28	550	敏捷+28	装备能力
★AGL+42	10000	AGL+42	装备能力
スロウ	900	行动速度弱化	射程：菱形4 效果：菱形1 付加：AGL↓ AP1 MP20
ファスト	1100	行动速度强化	射程：菱形4 效果：菱形1 付加：AGL↓ AP1 MP25

神兽系

技能名	习得所需code	效果	备注
★全弱体无效	32000	全部弱体效果无效	装备能力
AT+4	150	物理攻击+4	装备能力
DF+2	200	物理防御+4	装备能力
グランアタック	450	攻击附加土属性	射程&效果：武器依存 附加：DF↓ AP1 MP25
防御	500	受攻击时一定确率伤害减轻10%	装备能力
メキド	600	无属性攻击魔法	射程：菱形3 效果：单体 AP1 MP30
★テラメキド	3200	无属性攻击魔法	射程：菱形4 效果：单体 AP1 MP55
★メキドラグン	5000	无属性攻击魔法	射程：菱形4 效果：菱形1 AP1 MP70
★ジャッジメント	30000	无属性攻击魔法	射程：菱形4 效果：菱形1 AP1 MP100

甲壳系

技能名	习得所需code	效果	备注
★铁壁	10000	受攻击时一定确率伤害减轻40%	装备能力
★坚固	3000	受攻击时一定确率伤害减轻25%	装备能力
★グラントニオン	9200	土属性攻击魔法	射程：菱形4 效果：菱形1 附加：DF↓ AP2 MP80
DF+34	8900	物理防御力上升	装备能力
HP+145	2000	HP+145	装备能力
デフフォル	700	物理防御力弱化	射程：菱形4 效果：菱形1 附加：DF↓ AP1 MP15
デフリフト	900	物理防御力强化	射程：菱形4 效果：菱形1 附加：DF↑ AP1 MP25
ライフドレイン	1500	吸收HP	射程：菱形3 效果： g体 AP1 MP25

牙兽人系

技能名	习得所需code	效果	备注
★攻击×2	30000	在AP允许的范围内1回合内可进行2次攻击	装备能力
★绝反击	10000	受到攻击后肯定反击	装备能力
AT+12	600	物理攻击力上升	装备能力
AT+40	22000	物理攻击力上升	装备能力
DF+10	800	物理防御力上升	装备能力
HP+60	370	HP+60	装备能力
反击	1000	受攻击一定确率反击	装备能力
ダメリフト	1000	物理攻击力强化	射程：菱形3 效果：菱形1 附加：AT↑ AP1 MP25

魔导器系

技能名	习得所需code	效果	备注
★特殊弱体无效	18000	封印&ZOC消去效果无效化	装备能力
★封印无效	4000	风因效果无效化	装备能力
MDF+18	2500	魔法耐性力增加	装备能力
MDF+26	6100	魔法耐性力增加	装备能力
MDF+34	9700	魔法耐性力增加	装备能力
デモンズアイ	600	按R2可以显示预测伤害值	装备能力
レジリフト	700	魔法耐性力强化	射程：菱形3 效果：菱形1 附加：MDF↑ AP1 MP20
リカバリ	2000	全弱体状态解除	射程：菱形3 效果：菱形1 AP1 MP30
バ ンレジスト	1500	附加炎属性耐性	射程：菱形3 效果：菱形1 附加：炎耐性 AP1 MP25
ブリザレジスト	1500	附加冰属性耐性	射程：菱形3 效果：菱形1 附加：冰耐性 AP1 MP25
ヴォルトレジスト	1500	附加雷属性耐性	射程：菱形3 效果：菱形1 附加：雷耐性 AP1 MP25
メガバ ン	1000	炎属性攻击魔法	射程：菱形3 效果：附加：赤热 AP1 MP35
メガブリザ	1200	冰属性攻击魔法	射程：菱形3 效果：附加：冻结 AP1 MP35
メガヴォルト	1400	雷属性攻击魔法	射程：菱形3 效果：附加：麻痹 AP1 MP35
傲慢の称号	1000	装齐七个称号后第8个技能可消费0code习得	装备能力

飞空系

技能名	习得所需code	效果	备注
★移动×2	25000	1回合可进行两次移动	装备能力
★AP+1	20000	行动力增加	装备能力
AT+16	1200	物理攻击力上升	装备能力
MDF+22	4400	魔法耐性力上升	装备能力
HP+115	1000	HP+115	装备能力
ブリザード	3000	冰属性攻击魔法	射程：菱形3 效果：菱形1 附加：冻结 AP1 MP30
メガブリザード	8400	冰属性攻击魔法	射程：菱形4 效果：菱形1 附加：冻结 AP1 MP50
ヴォルテクス	3300	雷属性攻击魔法	射程：十字4 效果：菱形1 附加：麻 AP1 MP30
メガヴォルテクス	8800	雷属性攻击魔法	射程：十字4 效果：菱形1 附加：麻 AP1 MP50
ブラストン	3600	风属性攻击魔法	射程：菱形3 效果：菱形1 附加：AGL↓ AP1 MP40
ブラストダイン	9200	风属性攻击魔法	射程：菱形4 效果：菱形1 附加：AGL↓ AP1 MP60

圣兽系

技能名	习得所需code	效果	备注
★Exp-UP	32000	击倒敌人时获得的EXP上升	装备能力
★テスタメント	22000	无属性攻击魔法	射程：菱形4 效果：菱形1 AP MP
AT+32	8500	物理攻击力上升	装备能力
DF+26	5600	物理防御力上升	装备能力
MAT+28	9600	魔法影响力上升	装备能力
HP+215	5400	HP+215	装备能力

狱魔兽系

技能名	习得所需code	效果	备注
インフェルノ	18000	炎属性攻击魔法	射程：菱形4 效果：菱形1 附加：赤热 AP2 MP80
AT+20	2400	物理攻击力上升	装备能力
MAT+16	2800	魔法影响力上升	装备能力
WT-6	800	待机时间减轻	装备能力
WT-12	3000	待机时间减轻	装备能力
WT-18	8000	待机时间减轻	装备能力
WT-24	12000	待机时间减轻	装备能力
赤热无效	800	赤热效果无效	装备能力
バーンアキレス	1000	炎属性耐性弱化	射程：菱形3 效果：菱形1 附加：炎弱体 AP1 MP20
メガバーンフレア	8000	炎属性攻击魔法	射程：菱形4 效果：菱形1 附加：赤热 AP1 MP50

GAME01 ZERO

到达第三个城市后可以在炼金房购入，之后在大屏幕前调查进行游戏，每次游戏需要再花100贤者之石购买充值卡（汗）。另类的音乐游戏，不动十字键、R1、R2、L1、L2分别代表五个轨道，其他的所有按键都是开炮而当出现在屏幕上的气球达到中间偏下的白色区域再将气球击爆的话则可以得到相应的分数，如果击破气球的时机合适的话则会形成乐曲，当漏过一定数量的气球则算失败。最后的评价要看准确度和连击的数量。一共有5首曲目，前三首都取得A级评价后会出现第四首曲子，前4首曲子都取得AA评价的话会出现第5首曲子，每首歌取得PERFECT的评价都可以得到1000块贤者之石作为奖励。





全部歌曲取得AAA评价或者一首歌取得PERFECT就可以在工房购入特殊道具，以后不用充值就可以反复进行游戏。有时间的话是收集贤者之石的一个途径。

灵鸟系

技能名	习得所需code	效果	备注
エアスパイラル	27000	风属性攻击魔法	射程：菱形4 效果：菱形1 附加：AGL↓ AP2 MP90
MAT+12	1400	魔法影响力上升	装备能力
MOV↑+1	1000	向上移动阶段差增加1格	装备能力
MOV↓+2	1000	向下移动阶段差增加2格	装备能力
MOV+1	10000	移动距离延伸	装备能力
MOV+2	20000	移动距离延伸	装备能力
ブラスアタック	450	攻击附加风属性	射程&效果：武器依存 附加：AGL↓ AP1 MP35

天魔系

技能名	习得所需code	效果	备注
特殊×3	30000	1回合内可用3次特殊指令	装备能力
AT+24	3800	物理攻击力上升	装备能力
AT+28	5300	物理攻击力上升	装备能力
DF+22	4000	物理防御力上升	装备能力
MAT+24	6000	魔法影响力上升	装备能力
ブリザアキレス	1000	冰属性耐性弱化	射程：菱形3 效果：菱形1 附加：冰弱体 AP1 MP20
ヴォルアキレス	1000	雷属性耐性弱化	射程：菱形3 效果：菱形1 附加：雷弱体 AP1 MP20
アイシクルエッジ	21000	冰属性攻击魔法	射程：菱形4 效果：菱形1 附加：冻结 AP2 MP80
テスラテンペスト	24000	雷属性攻击魔法	射程：十字5 效果：菱形1 附加：麻痹 AP2 MP80

GAME02 送货

一开始就可以在炼金房购入，和花店老板对话后进行，地图上分布在各个角落的角色都会需要不同种类的花，玩家需要在限定的时间内从花店那里拿到花再送给需要的人，而主角一次可以拿的花数量有限，如何分配好花的持有量以及路线非常重要，另外对玩家的记忆力也是一个考验，根据玩家完成的时间和任务数量可以得到相应量的贤者之石。



↑选择取花的顺序很重要。

GAME03 面具收集

在游戏里到达第二个城市就可以，移动中按下△则会戴上面具，再次和面具店的老板对话就可以改换自己的面具。多数并没有什么太大的实际意义，不过很多的对话内容会发生改变，一些还会对移动和跳跃产生一定的影响。完成全部的面具收集后再和面具店的老板进行对话则会修复天狗的面具，这时再戴上天狗面具则可以跳得更高更远。

全部得到后可以在炼金房购买特别道具，之后只要在自由行动时按下R2就可以随时交换面具。

1. 炼金房里购买
2. 戴上面具和ヴィネツィア的面具屋主人对话后得到
3. 第一个城市ロ テンブルグ和戴面具的士兵对话
4. 和ヴィネツィア水城最里侧戴面具的士兵，要坐小船过去
5. 幽灵船上大厅里的ブリン（绿头发的小男孩）
6. 第三个都市メイヘンス跳台阶到最上面到某个平台上去找个老人
7. 第一个城市ロ テンブルグ炼金房门口的女子
8. 水城ヴィネツィア的那个坐着喝咖啡的有钱人
9. 第3个都市メイヘンス的工事区拿斧头的Variant
10. 幽灵船上大厅里的フラン（绿头发的小女孩）
11. 第一个城市ロ テンブルグ里侧戴面具士兵后面的墙上的魔物
12. 水城ヴィネツィア，跳台阶到楼顶上的那个魔物
13. 幽灵船上，做电梯到B2F（需要在大厅跳到平台上），出现在那里的魔物
14. 第3个都市メイヘンス，拿天狗面具的旁边的门进去直走在过扇门直走能看到，需要在炼金房购买到相应的开门道具
15. 从幽灵船操舵室跳台阶上去，靠外侧的魔物
16. 在幽灵船上的隐藏房间，是个大机器人。这房间跟7宗罪的QUEST有关，需要全部完成，找暴龙把链条全砍断了才能进，最早也要第9章才可以得到。
17. 副船长
18. 船长
19. 彷徨之间里的ダイクロ（需要在最终章之前拿到）
20. 昏白的领域第40层，打败ベインキラ，战后他会给出最后的面具

个性鲜明的各色角色在幻想世界中展开大冒险
活用每个角色的特性在激烈战斗中发挥最大作用



本游戏的主人公，天音立树的弟弟，居住在日本的少年，因为幼年时的心理创伤，一旦看到任何遇到困难的人或动物都会毫不犹豫地挺身而出进行救助，曾经为保护马路上小狗而被汽车撞到，平均半年就会因为骨折被送入医院一次。因为血统的关系被卷入一场关乎整个世界存亡的旋涡之中。

攻击力突出，心兽解放技也非常出色，中盘过后拥有变身能力，变身后攻击方式变为中距离型，获得浮游的特性，同时将失去BP，物理系能力下降，魔法系能力上升，MP变为无限，一些消耗2AP的魔法变为1AP，并且可以使用专用的古代魔法。由于变身消耗过大，而且学习技能的空间有限，建议还是多学习和物理攻防有关的被动技能。有BP还是用在强大的心兽解放技上吧。


↑如恶搞任务里所言，这次的海斗是一个没有什么个性的主人公。

习得级别	名称	行动种类	AP	BP	类型	效果
7	天卧龙炮	特殊&攻击	2	4	心兽解放技	前方6×3（直　）
–	ドラゴンヴォイス	特殊	2	3	个人能力	变身进入龙骑士状态（事件习得）
15	一齐攻击	特殊&攻击	3	1	PT能力	发动合体攻击
22	神雅の一节	特殊&攻击	2	–	古代魔法	射程：菱形4、效果：单体
29	业寂の一节	特殊&攻击	2	–	古代魔法	射程：菱形5、效果：菱形1
36	冥赫の一节	特殊&攻击	3	–	古代魔法	效果：菱形3
50	テスタメント	特殊&攻击	5	1	PT能力	无属性的攻击魔法 射程：菱形5、效果：菱形3
70	ジャッジメント	特殊&攻击	7	2	PT能力	无属性的攻击魔法 射程：菱形5、效果：菱形4



虽然是一个只有15岁的少年，但是由于生长和培育环境非常特殊，因而在人格上已经是一个非常独立的成年人，虽然也不是不懂得人与人之间的关系，但是总之是一个比较硬讲原则而不太顾及人情的人，不过也有容易被别人当成女孩子的一面。

能力极其平均，几乎所有能力都属于中游水平，也可以说是十八般武艺样样稀松，默认技能也多少有点鸡肋的感觉，但是由于是初期唯一拥有“一齐攻击”这一技能的角色，所以所站的位置还是比较重要，后期可以习得各种为同伴附加有利效果的辅助技能，可以习得一些恢复系统技能。他的物理攻击为中距离型，可以有效攻击两格内的单位，因此要万分小心不要攻击自己的同伴减少分数的获得。


↑虽然作为战斗单位能力并不算突出，但是剧情里却是一个很重要的人物。

习得级别	名称	行动种类	AP	BP	类型	效果
–	ソウルリーブラ	特殊&攻击	2	3	心兽解放技	效果：菱形3、附加：封印
–	一齐攻击	特殊&攻击	3	1	PT能力	发动合体攻击
–	救济	特殊	1	1	个人能力	恢复濒死状态并恢复1/3的HP 射程：菱形3、效果：单体（事件习得）
20	マナ夺取	特殊	1	–	个人能力	吸收MP 射程：菱形2、效果：单体
30	メキドラグン	特殊&攻击	3	–	PT能力	无属性的攻击魔法 射程：菱形4、效果：菱形2
40	会心指南	特殊	1	1	个人能力	指定单位的攻击变为超会心一击 射程：菱形3、效果：单体、附加：会心
50	缚视指南	特殊	1	1	个人能力	扩张指定单位的ZOC 射程：菱形3、效果：单体、附加：缚视
75	见切指南	特殊	1	1	个人能力	指定单位被攻击时必定回并进行反击射程：菱形3、效果：单体、附加：见切



喜欢读书和芭蕾的温柔少女，同时因为过去发生的事情而有恐高症，稍稍有一点不通世事，本来过着平静的生活，但是由于继承了精灵的力量而成为了“天空神”的目标，在其身后一样隐藏着和整个世界命运相关的秘密。

固有技能强调恢复能力，本身魔法攻击与魔法防御力也比较突出，作为必不可少的恢复单位基本上是每战都要出战的，不过由于攻击能力比较差在CODE获得上存在很大的困难，如果没有刻意去锻炼她的话后期经常会出现没有CODE去学技能的尴尬情况，当有**イコン**出现时还是优先让她来打吧。


↑温文尔雅的少女，作为主力恢复单位是必不可少的角色。

习得级别	名称	行动种类	AP	BP	类型	效果
–	アクアリア	特殊&攻击	2	3	心兽解放技	效果：菱形3　恢复濒死状态、HP回　汀(4)　跆赛獬
10	ヒール	特殊&攻击	3	–	PT能力	HP回　湍X　射程：菱形4 效果：菱形2
18	水精の愈し	特殊	1	3	个人能力	HP和MP全恢复 射程：菱形2 效果：单体　付加：全弱体解除
26	メガヒール	特殊&攻击	5	1	PT能力	HP回　湍X　射程：菱形5 效果：菱形3
35	休息	特殊	1	1	个人能力	每CT恢复一定的HP
50	必中	特殊	1	1	个人能力	攻击必定命中且必定是会心一击
75	冥想	特殊	1	1	个人能力	每CT恢复一定的MP
90	一齐攻击	特殊&攻击	3	1	PT能力	发动合体攻击



拥有高级执照的Variant，行动力强大，能够冷静应对一切状况，隶属于神秘组织“路西法”，在刚刚成为Variant时亦有过一段悲惨的经历，对动物特别是猫有一种特殊的感情。但是在那不苟言笑的外表下却隐藏着一个邪恶的爱好……初期唯一的远程攻击角色，在引诱敌人时可以发挥很重要的能力，能力上偏重于攻击而防御能力比较差，心兽解放技和团队攻击技都有麻痹能力，如果运用得当特别是对付一些反击技能强劲的BOSS时将发挥很大的作用。


←冷静的角色，战场上也可以发挥重要作用。

习得级别	名称	行动种类	AP	BP	类型	效果
7	狗音歼击	特殊&攻击	2	4	心兽解放技	射程：菱形5、效果：菱形1、付加：麻
–	ヴォルテクス	特殊&攻击	3	–	PT能力	雷属性的攻击魔法 射程：十字5、效果：菱形2、附加：麻痹
20	必中	特殊	1	1	个人能力	攻击必定命中且必定是会心一击
28	メガヴォルテクス	特殊&攻击	5	1	PT能力	雷属性的攻击魔法 射程：十字6、效果：菱形2、附加：麻痹
36	冥想	特殊	1	1	个人能力	每CT恢复一定MP
45	テスラテンペスト	特殊&攻击	7	2	PT能力	雷属性的攻击魔法 射程：十字6、效果：菱形3、附加：麻痹
75	缚视	特殊	1	1	个人能力	增加自身ZOC的效果范围
90	一齐攻击	特殊&攻击	3	1	PT能力	发动合体攻击的攻击魔法 射程：十字6、效果：菱形3、附加：麻痹
75	缚视	特殊	1	1	个人能力	增加自身ZOC的效果范围
90	一齐攻击	特殊&攻击	3	1	PT能力	发动合体攻击



传说中的魔女，因为不喜欢被束缚在一个地方而没有加入过任何一个组织，因为对主角的身体构造有着极大的兴趣因而加入了秘密组织“路西法”，和布林贝尔以及阿鲁弗莱德之间的关系异常微妙，虽然显得很成熟干练，但是内心想法非常有同人女的特色……

强力魔法单位，虽然移动力和行动能力很低，经常跟不上团队的整体节奏，但是大范围的魔法伤害经常可以起到扭转战局的作用，攻击技能方面本身拥有的技能特别是团队技能已经比较优秀，可以多学习一些装备能力，而且由于早期就可以习得“魔导”能力所以不用太担心MP消耗，后期的强力魔法可以尽量学习。

习得级别	名称	行动种类	AP	BP	类型	效果
–	マナ夺取	特殊	1	–	个人能力	吸收MP 射程：菱形2、效果：单体
–	ドゥームダーク	特殊＆攻击	2	4	心兽解放技	射程：4、效果：菱形2
14	バーンフレア	特殊＆攻击	3	–	PT能力	炎属性的攻击魔法 射程：菱形4、效果：菱形2、附加：赤
22	冥想	特殊	1	1	个人能力	每CT恢复一定的MP
29	グランドニオン	特殊＆攻击	5	1	PT能力	土属性的攻击魔法 射程：菱形5、效果：菱形2、附加：DF↓
45	インフェルノ	特殊＆攻击	7	2	PT能力	炎属性的攻击魔法 射程：菱形5、效果：菱形3、附加：赤 70
	魔导	特殊	1	2	个人能力	特殊能力消费的MP减半
90	一齐攻击	特殊＆攻击	3	1	PT能力	发动合体攻击



拉的忠实部下，个性鲜明，非常喜欢流行元素，一口地道的女子高生腔，经常帮着拉一起营造怪异的气氛，不过似乎和拉一样也有非常孩子气的一面。

各项能力都比较强，攻击方面的技能也相当出色，但是WT过于低下，行动顺序通常会受很大影响，在需要快速行进的战斗中很难发挥太大作用，心兽解放技可以大范围地提高我方的攻击力，是发动总攻前相当珍贵的技能，如果是以高速强占有利地形为中心的打法多数情况下会拖后腿，但是如果要使用稳定的阵地推进型战术使用她则是比较妥当的选择。

习得级别	名称	行动种类	AP	BP	类型	效果
–	アッパーキャット	特殊＆攻击	2	2	心兽解放技	效果：菱形3、付加：AT&MAT↑↑
–	必中	特殊	1	1	个人能力	攻击必定命中且必定是会心一击 效果：自身、附加：必中
–	グラントン	特殊＆攻击	3	–	PT能力	土属性的攻击魔法 射程：菱形4、效果：菱形2、附加：DF↓
28	会心	特殊	1	1	个人能力	攻击会造成比会心攻击还大的伤害
38	缚视	特殊	1	–	个人能力	增加自身ZOC的效果范围
48	ガイアストライク	特殊＆攻击	7	2	能力	土属性の攻击魔法 射程：菱形5、效果：菱形3、附加：DF↓
65	气合	特殊	1	0	个人能力	积蓄BP
90	一齐攻击	特殊＆攻击	3	1	PT能力	发动合体攻击



对龙有特殊喜好的角色，自称杰夫帝的哥哥，天下第一的自我中心性格，对于他人的解释和说明可以充耳不闻完全按照自己的想法来去理解，总是喜欢用神话传说里的幻兽打一些奇怪的比喻——比如说“像独角兽的鬃毛那样完美。”但是实际上也是一个很重人情和原则的热血男儿。

强调速度的近战单位，和海斗能力非常近似，不过攻击范围要更小一点，虽然物理攻防能力和其他近战单位相比稍逊一筹，但是移动力和命中回避率更加优秀，心兽解放技又是以自己为中心的类型，可以加了休息冲进敌人堆里积蓄BP值，等待下次行动时放出心兽解放技对敌人造成大伤害。

习得级别	名称	行动种类	AP	BP	类型	效果
–	ドラゴンアタック	特殊＆攻击	2	4	心兽解放技	效果：菱形3
–	休息	特殊	1	1	个人能力	每CT恢复一定的HP
24	必中	特殊	1	1	个人能力	攻击必定命中且必定是会心一击
31	一齐攻击	特殊＆攻击	3	1	PT能力	发动合体攻击
40	会心	特殊	1	1	个人能力	攻击会造成比会心攻击还大的伤害
50	见切	特殊	1	1	个人能力	被攻击时必定回避并进行反击
75	冥想	特殊	1	1	个人能力	每CT恢复一定的MP
95	气合	特殊	1	0	个人能力	积蓄BP



虽然表面看起来很粗犷，但是无论对任何人语气都非常地客气，很有绅士风度，对莎拉的关心超出寻常，但是后者却不太领情，经常因为莎拉而忙得团团转。在青之骑士团中也有着很高的地位，是莎拉已故父亲的挚友。

典型的前卫角色，高HP高物理攻防，低魔攻魔防，由于初期缺少回复单位个人能力“手当”还是相当珍贵的，但是到了后期亚瑟的综合能力比他要高上不少，又缺少强大的范围攻击，因此实用价值并不高。

习得级别	名称	行动种类	AP	BP	类型	效果
–	手当	特殊	1	–	个人能力	恢复我方HP 射程：菱形2、效果：单体
–	グランドガード	特殊＆攻击	2	2	心兽解放技	效果：菱形3、附加：DF&MDF↑↑
7	缚视	特殊	1	1	个人能力	增加自身ZOC的效果范围
14	グラントン	特殊＆攻击	3	–	PT能力	土属性的攻击魔法 射程：菱形4、效果：菱形2、附加：DF↓
23	休息	特殊	1	1	个人能力	每CT恢复一定的HP
33	グラントニオン	特殊＆攻击	5	1	PT能力	土属性的攻击魔法 射程：菱形5、效果：菱形2、附加：DF↓
75	ガイアストライク					
90	一齐攻击	特殊＆攻击	3	1	PT能力	发动合体攻击



背负“杀害同伴”的罪名而到处流浪的原青之骑士团团长，战斗力超群，沉默寡言，内心却是一个非常善良的人，对于亲手杀害同伴一事怀有深重的罪恶感。通过和主角的遭遇内心也渐渐地发生了改变，而整件事情背后所隐藏的阴谋也远远超出了他的想象。

全队攻击力首屈一指的角色，虽然移动和回避力低下但是绝对拥有将杂兵一击必杀的恐怖攻击力，心兽解放技也比较优秀作为近战单位的意义超过嘉瓦因和拉。另外，如果用装备能力把AGI提高到一定程度这个角色的移动力一样可以达到较高的水平，这样他的实用性则会提高不少，另外，这一点对所有的角色都是通用的。

习得级别	名称	行动种类	AP	BP	类型	效果
–	グランドヒート	特殊＆攻击	2	3	心兽解放技	效果：前方8×1、附加：赤
–	会心	特殊	1	1	个人能力	攻击会造成比会心攻击还大的伤害
30	バーンフレア	特殊＆攻击	3	–	PT能力	炎属性的攻击魔法 射程：菱形4、效果：菱形2、附加：赤
42	メガバーンフレア	特殊＆攻击	5	1	PT能力	炎属性的攻击魔法 射程：菱形5、效果：菱形2、附加：赤
50	必中	特殊	1	1	个人能力	攻击必定命中且必定是会心一击
60	气合	特殊	1	—	个人能力	积蓄BP
75	一齐攻击	特殊＆攻击	3	1	PT能力	发动合体攻击
90	インフェルノ	特殊＆攻击	7	2	PT能力	炎属性的攻击魔法 射程：菱形5、效果：菱形3、附加：赤



属于青之骑士团的新手Variant，身手难免有些不够利索。被嘉瓦因称为“公主”，个性活泼开朗，但是有的时候有点活泼过头，在造型上更是让人不由地联想起某著名角色扮演游戏里的某个角色……

移动力和灵敏度的成长力在队中首屈一指，并且在中前期习得“见切”这一技能后是对付BOSS时冲锋在前吸引火力的角色，魔法攻击力也比较稳定，但是攻击力和防御力相对很低，再加上出色的移动力一不小心就会被敌人围攻打至濒死状态。心兽解放技为增加我方角色的TEC和AGI，虽然消耗低，但是实用性不大，还是把BP多用在见切技能和组队攻击上吧。

习得级别	名称	行动种类	AP	BP	类型	效果
–	セイクリッドエア	特殊＆攻击	2	2	心兽解放技	效果：菱形2、附加：TEC&AGI↑↑
11	见切	特殊	1	1	个人能力	被攻击时必定回避并进行反击
19	ブラストン	特殊＆攻击	3	–	PT能力	风属性的攻击魔法 射程：菱形4、效果：菱形2、附加：AGI↓
27	一齐攻击	特殊＆攻击	3	1	PT能力	发动合体攻击
35	高速移动	特殊＆移动	1	1	个人能力	不受地形差和敌人ZOC影响进行移动
45	ブラストダイン	特殊＆攻击	5	1	PT能力	风属性の攻击魔法 射程：菱形5、效果：菱形2、附加：AGL↓
60	休息	特殊	1	1	个人能力	每CT恢复一定的HP
75	エアスパイラル	特殊＆攻击	7	2	PT能力	风属性的攻击魔法 射程：菱形5、效果：菱形3、附加：AGL↓

远古的智慧，平行异世界里再次发生的毁灭危机
勇敢的少年，继承龙之声的古老传说改变因果率

这里也被称为地球，这里也存在着人类，这里甚至也有我们所熟知的那一系列发生在历史中人或事，但是，这里是一个陌生的时空，这个世界的“现在”远离了我们所认同的“常识”。在这里，人类的历史中，存在着一种名为“法定式”（Matrix）的元素，在这个世界里，一切生命和物质都是由不同的法定式组合而成，而掌握了这些法定式的人就可以在一定的认知范围内自由地创造一些物质控制一些能量。



传说在古老的人类文明时代，人类曾经掌握过这些神秘的知识，但是在现在已经湮没在历史的痕迹之中，而残留下来的法定式则隐藏在一些古老的遗迹中，根据“发现者即获得者”的原则，为了抢夺这些珍贵的资源，世间涌现出无数为了掌握法定式而活动的组织和个人，但是在这些遗迹里隐藏着由特定法定式组成的魔物，正常的手法根本无法对它们造成任何伤害，唯一可以对抗它们的只有使用“法定式武器”（Matrix Gear）的“融合者”（Variant），从远古流传下来的法定式武器里寄宿着名为“心兽”的异种生物，而使用者通过自己的血与心兽签定契约的话，就可以把收藏在里面的法定式进行转换，释放出魔法，也可以对本来不属于这个世界的“魔物”造成伤害。掌握丰富法定式知识的研究人员和负责进行护卫的Variant组成了各个组织的核心。而对于这些组织来说，他们的最终目的都是“至高的睿智”——Anima Mundi（拉丁语“世界灵魂”），传说中构成世间万物的终极法定式，掌握她的人将获得创造改变整个世界的能力，但是在那神秘的面纱下面隐藏起的面孔并没有人能够得见。



存在与世界各地的古文书
构成生物的单位
被隐藏在其中构成万物的古老语言
法定式
为了新的睿智而展开的大战
在那舞台上使用睿智的人们
人们称其为
Variant

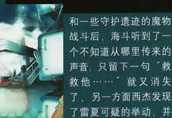
在和平的假像下这个世界平稳地运行在自己的轨道之上，直到这命运般的日子的到来……

现在仰望到天空 是否和你一样？
不曾重叠 映在各自眼中的颜色
如果我们的手曾相握
我们是不是可以超越一切相理解
天空只属于你
虽然要不停地前进
不要忘记
你不是一个人
收集颜色 成为彩虹
无论何时 都在你身边
不要消失 你心中的彩虹
把手伸向眼前 看吧
你还是那个被我所信任的自己

被握在手中的现在
不要迷茫向前进
无论何时都在你身边
不要消失 你心中的彩虹
把手伸向眼前 看吧
你还是那个被我所信任的自己

第一章 战斗的契约

日本东京，这是一个阴云密布的夜晚，稍微有一点昏暗的街道上飘散着一丝神秘的味道，随着一阵急促的脚步声，16岁的少年天音海斗（カイト）来到了镇守之森公园外的街道上，在今晚，他将要和姐姐天音立树去会面，自从自己幼年时因为一场意外而失去双亲之后，海斗就一直和姐姐立树生活在一起，虽然姐姐对他的照顾可算呵护备至，陪伴他的还有从他有记忆起就一直跟在他身边的小龙——髓火，和这个非同寻常的家伙之间的是是非非只能用一句“一言难尽”来形容，虽然将要和姐姐见面的事情让海斗很是高兴，但是意料之外的事情发生了，公园里发出了警报。



遭遇姐姐的好友鬼原警官时才得知镇守之森里突然出现了大量魔物，警察的普通武器对其根本没有任何作用，虽然已经发布了戒严令，但是担心姐姐安危的海斗还是不顾鬼原的劝阻突破了警方的封锁线向着公园的中心方向赶去。虽然只有16岁，海斗已经是特别组织“电子世界”的一个见习Variant，不过在没有法定式武器的情况下，对于不惧怕普通攻击的魔物海斗也是束手无策，虽然使用“那种”力量可以解决这一时的危机，但是受到髓火的强烈反对，就在这时受到立树委托的西杰（シズイ）带来了海斗家传的“法定式武器”，在经过用血建立的契约后，海斗获得了自己的武器。虽然因为以海斗的个性战斗起来是相当地危险，西杰表示自己并不愿意把武器交给他，但是西杰也表示了自己的决心：“在你失去控制的时候，就算拼上性命我也会阻止你！”

虽然获得了武器，但是海斗也并不期待的战斗，不过事情的展开总不会是那么地顺利，前进了没多少就碰上了两只魔兽，在西杰的辅助下很快就消灭了它们，但是随之更多的怪物出现在了海斗面前，正感觉力不从心之时，海斗的姐姐立树以及协助“电子时代”的雇佣Variant雷夏及时赶到，三人共同消灭了魔物后，立树决定进入遗迹深处进行调查，立树的过分保护让海斗感觉有点不自在，而当得知雷夏是拥有高级执照的Variant后海斗前去讨教经验，但是雷夏似乎是对海斗过于天真的想法不太满意，将海斗训斥了一番，感觉自尊心受到伤害的海斗气愤地离开了，雷夏却并不在意。

当得知“天空神”也来到这里的时候，立树和雷夏确定前往遗迹调查，四个人一起前往隐藏在公园地下的遗迹Damons Ikon（德语“恶魔形象”），在



和一些守护遗迹的魔物战斗后，海斗听到了一个不知道从哪里传来的声音，只留下一句“救救他……”就又消失了，另一方面西杰发现了雷夏可疑的举动，并认定是“天空神”派来的卧底，虽然雷夏承认自己的目的的确不纯但是却没有再辩解什么。

当来到遗迹的最深处时，出现在四个人面前的是一个头戴面具的怪人，他自称拜因基拉，是“天空神”的成员，对于四人的提问完全不予理会，只是摘下面具吟唱起了咒语。

“吾之身乃龙。”
“吾之言乃誓约。”
“吾之存在乃神之光辉。”
“因吾之言语，神将于此降临。”
“龙之音。”

在他的声音之下本不应存在的大门缓缓打开，视四人如无物一般径直向里面走去。随之而来的是“天空神”的其他人员，如此情况下海斗等人也只能一战。艰难地打倒了这群敌人后，突然出现在海斗面前的是一个银发的少年，似乎是完全不屑于和海斗等人纠缠，他仅仅是询问了拜因基拉的去向，但是当海斗得知眼前的这个人杀害了“电子世界”里的其他同伴之后立刻被愤怒的力量所支配，虽然在髓火的劝阻下冷静了下来，但是在巨大的力量差面前不出一个回合就被打败，在这危机时刻西杰冲出来档在了海斗的身前，看着倒下的挚友，海斗除了发出痛苦的咆哮却做不到任何事情，而归来的拜因基拉对银发少年吉库的到来有些吃惊，但是似乎是目的已经达成，没有再和海斗等人纠缠下去而是径直离开了。

但是由于Damons Ikon被强制打开，负责守护这里的“守护神”（Talisman）出现了，巨像化为巨龙的守护神开始向着海斗以及天空神的成员发起了进攻，在巨龙那压倒性的力量面前三人根本毫无还手之力，立树为了对抗守护神争取海斗等人逃跑的时间，一个人留了下来发动了强大的心兽解放技暂时阻挡住了巨龙的前进。根本无暇顾及负伤倒地的西杰，雷夏硬把海斗拽出了遗迹，而在外边，天空中竟然凭空出现了一艘漂浮在空中的帆船，带着万分的惊诧与疲惫，海斗昏了过去。

第二章 起始的方舟

流程：会议室（ホ　ルB1F）→操舵室（ダイクロ）→会议室→ブラン（ホ　ルB1F）→船室（カイト）→会议室（ガウェイン加入）→彷徨の间（ダイクロ）→操舵室（MISSION）→事件（ジェフティ加入）



海斗渐渐醒来，发现正躺在一个小房间里，这时雷夏来到这里，一同的还有那时出现的高大的男人，他自称嘉瓦因，都是属于这艘飞空船的Variant。虽然对于雷夏混入“电子世界”一事海斗感到很气愤，但是却也无从说起。为了弄清楚发生的一切，海斗追着两人来到了会议室。

在这里的除了刚刚已经见过面的雷夏和嘉瓦因还有两个看起来像是船长和副官的中年男子以及一个绿发少年。关于发生的事情，船长和绿发少年杰夫帝做了说明，那之后海斗整整昏睡了三天，在这段时间里已经到达了德国境内，而这艘船是属于一个名叫“路西法”的秘密组织，因为平时总是处于隐形状态，因而也被称为“幽灵船”，和海斗等人遭遇的犯罪组织“天空神”处于敌对关系。

天　　空神，据说它的出现是　　在数千年之前，在诞　　生之初是为了保证法定式不被随意使用的组织，但是随着一些事件的发生，突然变成了以稀有法定式特别是Anima Mundi（拉丁语的“世界灵魂”）为目的的武装集团，由于其中有着大量高级Variant对所有阻挠者都一律实行彻底的抹杀，可算是最可怕的对手。而“路西法”的使命则是找到并且破坏掉Anima Mundi，防止这危险的力量被人类所胡乱使用。

虽然双方的最终目的并不相同，但是直接的目标是一致的——寻找到“至高睿智”——Anima Mundi。现状如此，船长表示海斗想要如何，是留下来一同战斗还是想离开这里都完全顺从他自己的意思，留给他一段时间让他自己考虑。而首先是要把他的武器还给他。在驾驶室遇到了技师戴库罗，得知在海斗的武器里并没有“心兽”的存在，而且还存在着一个神秘的区域用来放置特别的法定式，拿回自己武器的海斗又在船里遇到了在自己昏睡时照顾自己的普兰和夫兰姐弟。最后回到原来的房间和髓火展开了讨论。这之中海斗又听到了那个神秘的声音，而且还看到了幻象。

Damons Ikon其中不光隐藏着和Anima Mundi相关的秘密，也是支撑着一片土地的生命源泉，由于被强行打开，位于日本的Damons Ikon已经濒临崩溃，主角一家肩负着修复Damons Ikon的使命，那把武器的“特别能力”也正在这里，收集Damons Ikon中特别的法定式才可以进行修复。寻找各地的Damons Ikon则是现在海斗需要去做的事情。这和这艘幽灵船的目的可以说是一致的，因此海斗决定加入这里。

在前往会议室的路上，留在海斗身上的立树的手机突然响了起来，海斗得知“电子世界”虽　然　受到了很大的打击但是依然有　　幸



存者在活动，但是当追问起立树和西杰的情况时电话就被杂音所打断了。

说明了情况后，虽然船长和雷夏都表示欢迎海斗的加入，不过副船长和少年杰夫帝对海斗似乎是有很大的意见，不过在船长的主张下也没有坚持下去。而关于其他Damons Ikon的具体位置则和一个名叫“晚餐会”的神秘组织有关。

“晚餐会”——传说中13个研究法定式的权威为了追寻“至高睿智”而聚集在一起建立起来的组织，据说他们曾经一度到达这智慧的顶峰，但是在十年前的他们却一个接一个神秘地死去，而最后的研究成果也被幸存者以密码的形式隐藏了起来，唯有解开这些密码才可能得到传说中的Anima Mundi。

密码共有7个，分别是“朗基努斯之枪”、“该隐的末裔”、“崩王之剑”、“太阳神的纹章”、“所罗门的遗产”、“圣杯”、“丘上的都市”。而刚刚被破解的正是七个密码中的“所罗门的遗产”。而为了解开其他的密码组织也在积极的行动之中，现在也只有慢慢等待。

正式加入“幽灵船”的海斗接受了第一个任务，消灭附近村庄里的魔物，有些让人奇怪的是魔兽本来只是为了守护遗迹而出现，现在却会到村庄里去主动攻击人类，背后到底隐藏着怎么样的情况依然没有一个结果，在任务完成后杰夫帝对海斗的态度也有所好转。

第三章 幼精的觉醒

流程：ガウェイン（船室）→ベルマリ　（飞天の扉→ロ　テンブルク）→幽灵船→操舵室（MISSION）→事件（サラ加入）→事件（テレゼ加入）

“幽灵船”到达了最初的目的地，海斗也从杰夫帝那里接受了一个送信的任务。罗腾堡（Rothenburg，游戏里把拼写稍稍做了一点修改）这个因城墙而闻名于世的德国南部小城镇在这个世界里也是一样地平静，初次来到国外的海斗



并没有显得太紧张（只是……为什么这个世界里的德国人也说日语？），在髓火的要求下海斗在这里逛了起来，虽然髓火想要尝尝这里有名的食品，但是海斗想起来的全都是各种蛋糕……

最后，海斗找到了接受书信的对象，修女贝尔玛琳，对方的态度有点冷淡，仅仅随便寒暄了几句，当海斗就要离开时，一个银发的少女突然出现，少女被贝尔玛琳称为“米莉亚姆”，不知为什么，少女和海斗非常有亲切感，不过少女的迷糊劲也实在让人佩服，仅仅从住处来到这里的一小段路上就摔到了三次，用她自己的说法来形容还是“仅仅”，经海斗的提醒，当少女看到从伤口流出来的血时又晕了过去，见到这种事情热心助人的海斗当然是不能袖手旁观。

当安顿好米莉亚姆后，贝尔玛琳和



海斗谈起了米莉亚姆的事情，米莉亚姆是拥有“治愈奇迹”的圣女，可以治疗一切伤病，但是作为代价的就是她自己的生命就会不断地减少，现在，剩下的时间也只有半年不到而已。见到米莉亚姆已经睡熟，海斗和贝尔玛琳离开了房间。但是在海斗就要离开的时候，米莉亚姆又跑来并留下了再见面的约定。

在待机时，海斗在会议室见到了嘉威因，他正和什么通着电话，看到一脸为难的样子，海斗上前去问询情况，嘉威因似乎是受人之托在照顾一个同属于这艘幽灵船的见习Variant“莎拉”，现在正在进行遗迹的调查，虽然嘉威因觉得可能有危险，但是又害怕自己前去的话可能更会引起对方的逆反心理，于是就拜托海斗前去观察一下，海斗也就痛快地答应了。

到达现场后，海斗找到了名叫莎拉的女孩子，与其说是在进行调查不如说是在进行野餐，而和她在一起的还有属于其他组织的Variant卡雷鲁以及居住在当地的少女泰蕾塞和蒂奈，从三人对话中透露的信息来看，名叫泰蕾塞的少女似乎和“晚餐会”有着一些微妙的联系……

另一方面，“幽灵船”接到了一项棘手的委托。在魔术领域具有极高声誉的魔女“银之小钥匙”提出了消灭魔物的委托任务，虽然以现在的情况来看没有这样的时间和精力，但是“银之小钥匙”所具有的搜寻能力却让人不得不重新审视这件事情，通过古老的魔术手段可以精确地显示出所要寻找的人或物的具体地点，传说任务达成率在九成以上，可以说是没有什么是她所找不到的东西。因为幽灵船具有隐形能力，所以能保证现在的安全状况，如果所在的具体位置被

“天空神”所知晓的话，对方就可以直接展开正面进攻，战斗力不足的“幽灵船”必定会遭到重创。而这次委托的报酬则是保证不会把幽灵船的位置告诉“天空神”，为此，也只有接受这



一没有什么太大实际意义的任务。虽然这次的魔物有些与众不同，但是并没有造成太大的麻烦，战斗结束后，海斗等人遇到了担任间谍工作的布艾娜，得知现在依然没有什么进展，但是她似乎也有属于自己的计划。

在“银之小钥匙”的委托任务告一段落的时候，突然又接到了莎拉发来的报告，在调查的遗迹时突然出现了魔物，泰蕾塞被困在了遗迹里，因为有卡雷鲁全力阻挡，莎拉有机会回来寻求增援。当海斗等人赶到时所幸泰蕾塞并没有受到什么伤害，这也全都仰仗卡雷鲁拼死的战斗。消灭魔物后，莎拉似乎有点舍不得和卡雷鲁分开，但是已经没有时间再做更多的停留。同时髓火发现跟随在泰蕾塞身边的小女孩蒂奈并不是人类。

虽然以为事情已经告一段落，但是没过多久就又传来了泰蕾塞被绑架的消息，匆匆赶来之后，只有蒂奈还留在这里。

察觉到一些问题的髓火让海斗先把其他人都支走，房间里只留下了蒂奈和海斗。作为精灵的蒂奈本应该和泰蕾塞签订下契约成为寄宿在武器里的心兽，但是因为一旦签下契约，蒂奈就会失去现在的形态，也就无法再和泰蕾塞进行对话，不忍心这样做的泰蕾塞才迟迟没有签订契约，但是在如此危机的形势下，再没有其他的选择，蒂奈请求海斗将自己的力量解放，成为能够帮助泰蕾塞来战斗的“心兽”。应蒂奈的要求，海斗解放了她的能力，化身为“水之蒂奈”。

海斗赶到时，遭遇到了这一次的敌人，绑架泰蕾塞的人，他们自称为“鸟”，属于一个名叫“寂静死灵”的组织，带头的尤古仿佛不具备人类的感情似的，仅仅是表示自己是接受“天空神”的委托前来绑架和某人有关系的泰蕾塞，而在他的身后竟然站着刚刚曾一同战斗的卡雷鲁，虽然并非有意隐藏，但是大家的心情还是有点沉重。对此尤古似乎并不太在意，甚至有点意料之中的意思，但是一场战斗是在所难免的，战斗中尤古并没有痛下杀手的意思，见形势并不有利留下一句有礼貌的告别就离去了。

事情过后，整理起现在发生的情况，有一件事让所有人都感到费解——“寂静死灵”这一组织的成员过去全都接受过“天空神”的身体改造，是被当作工具来培育的改造人，在收容他们的机关里过得是非人的生活，因此可以说他们和“天空神”之间是有着不共戴天之仇，这样的一个组织现在为什么要为“天空神”提供帮助，其中的隐情实在是难以琢磨。

泰蕾塞依然还是“寂静的死灵”的目标，因此也就留在了幽灵船上，而为了不辜负蒂奈的心意，泰蕾塞也下定决心和海斗等人一起战斗。

第四章 失落的龙之声

流程：テレ　ゼ（甲板）→操舵室（MISSION）→MISSION黒衣の魔女（ヘルマ加入）→MISSION空からの袭击者（カイト取得ドラゴンヴォイス）

因为“寂静死灵”现在已经倒向“天空神”一边，可以对抗“天空神”的势力又少了一个，而“幽灵船”一方多是一些莎拉这样的新手，表现出严重的战斗力不足，因而现在急需要寻找一个有能力有胆识的同伴，而在杰夫帝的心中已经有了一个合适的人选。

魔女海尔玛，具有超强的能力和有点怪异的性格，对“天空神”的作为感到非常地厌恶，并且经常公开妨碍对方的行动，但是因为讨嫌被束缚在一个地方因而没有加入过任何一个组织，现在正好接到了她被“天空神”追赶的消息，这正是一个邀请她加入的好时机。当海斗等人赶到的时候，吉库所率领的暗杀部队已经将她团团包围，所幸的是认为海尔



玛已经无处可逃的吉库已经撤离，经过一场苦战，终于打退了所有士兵。一来欠下了一个人情，二来海尔玛本身对于海斗也有非常大的兴趣，因而她也加入到了队伍之中。不过这貌似预示着海斗之后将会有一段很可怕的经历……

在闲暇的时候，海斗来到了著名的水城威尼斯，米莉亚姆也返回了这里的教会里面，一同在这里的除了修女贝尔玛琳之外还有神甫法兰茨，他对于海斗也给予了很高的评价，而再次见面的海斗和米莉亚姆正准备好好谈一谈的时候，一股寒气突然充满了整个教会，一群幻影一样的怪物出现在了他们的面前。“方舟的死灵”，传说中会出现在所有追寻Anima Mundi的人面前并且送来死之宣告，虽然海斗和赶来的同伴们协力消灭了出现的死灵，但是它们究竟为何出现从哪里出现依然是个不解之谜。

在调查过程中，幽灵船得到了一个遗迹的消息，虽然和七个密码并没有什么关系，不过稀有法定式的收集也是一个重点，不过在这里海斗却再次遭遇到了拜因基拉，在绝对的实力差面前，海斗几乎无法动弹，这时对方提出只要海斗下跪乞求就可以饶他一命，这钩起了海斗痛苦的回忆，在父母遇害的那一天，无论他怎么样乞求那些凶手他们都没有住手，一直都被踢打，而因为姐姐的生死不明他更加厌恶起被其他留下来的感觉，他突然又回忆起来，在自己父母遇害的时候，一样听到过同样的笑声。这一次海斗依然没有选择退缩，而且有同伴支持在他的身后。拜因基拉虽然表现出很大的兴趣，但是仅仅是召唤出一群魔物，饶有兴致地观看了一轮战斗之后，也就离开了。

虽然有了海尔玛的加盟，但是现在的形势依然并不乐观，而且经过海尔玛对飞船进行的全面检查竟然发现了用魔力



进行驱动的跟踪器，正在这时飞船突然遭受到了来源不明的攻击，当来到甲板上的时候，发现在入侵者当中竟然有布艾娜的身影，而除了号称要抢回自己飞船的拉和比斯塔之外，竟然还有“银之小钥匙”魔女布琳贝尔，爆炸声，拉的大声呼喊加上杰夫帝对布琳贝尔的质问把现场弄得是一团糟，混乱之中，比斯塔的炮击中了海斗，本应受伤的海斗却毫发无伤，并且整个人被红色的火焰所包围，无论是声音还是眼神都完全像是变成了另一个人——这正是传说中拥有“龙之力”的“龙骑士”，更让人吃惊的是布琳贝尔还召唤来了巨大的魔物“金翅大鹏”，但是似乎是因为能力不足，魔物完全失去了控制，开始不分目标的胡乱攻击，一场空前混乱的战斗就这样在甲板上展开了。虽然最终入侵者都被制服，海斗也恢复了正常状态，但是由于布艾娜安装在发动机中枢的炸弹被引爆，拉等人趁乱逃走，而在飞船失去了平衡之时，布琳贝尔被甩了出去，海斗奋不顾身地上前相救，但是他自己也一起掉了下去……

第五章 信赖之剑

流程：事件战斗→ライカ（ホ　ルB1F）→ジェフティ（甲板）→操舵室（MISSION）→MISSIONラ　との决着→事件（ラ　和ビスタ加入）

海斗渐渐转醒，呆在自己身边的是一个脸上带有疤痕的中年男子，髓火也受到了很大的伤害，他对髓火的出现似乎并不感觉吃惊，他表示自己也是一个Variant，名叫亚瑟，只是无意中救助了海斗，现在正准备把他安顿在附近的一座小城镇里，但是这时城镇突然遭到了魔物的袭击，亚瑟示意海斗找到安全的地方躲藏起来，但是海斗却不愿意这样坐看陷入危机的人们被魔物所伤害，可是以现在的髓火的状况来看根本无法支撑起法定式武器的运行，而没有武器的海斗根本无法和魔物进行战斗，这时亚瑟表示只要将自己的血滴到髓火的身上，髓火就会恢复精神，但是相对的，髓火也就会失去一部分的人性从而更接近魔物，是为了髓火的安危放弃战斗还是为了保护城镇里的人们而让髓火面临危险，最终海斗还是下定了决心。

另一方面，受到重创的幽灵船又来到了罗腾堡，并且找到了这里的城主，虽然表面只是一个导游，阿鲁弗莱德却是这里的城主，同时他还收养了“晚餐会”十三个成员之一，提炼出龙血石的的孙女霍丽，但是因为身体里龙血石的作用，她的身体随时都会产生异变，因而也对其他人持非常不信任的态度，众人一面进行着幽灵船的修复工作，一面寻找着失踪的海斗，最终得到海斗的消息时，同时得知“那个人”也出现在那里。

汇合同伴消灭了城镇里的魔物，正当所有人都松了一口气的时候，莎拉和卡威因突然赶到，并且认出了那个人正是原来青之骑士团团长，杀害莎拉父亲的凶手亚瑟，利用昏倒的海斗当作人质，亚瑟逃过了莎拉等人的追踪。

当海斗再次苏醒的时候，已经是呆在一间旅店里，亚瑟仅仅是留下了一些忠告就离开了，不过到此海斗也还是没有发觉到底发生了什么……返回幽灵船得到了更详细的信息，据嘉瓦因表示，青之骑士团的使命是守护Damons Ikon的秘密，身为团长的亚瑟是为了独占Damons Ikon而杀害了莎拉的父亲副团长兰斯洛德。但是通过和亚瑟的那一小段时间的接触，海斗却无法相信这样的事情。

又一次遇到了生死不明的好友西杰，虽然海斗表示自己是因为自己的意志才和幽灵船一起活动，但是西杰却始终认为海斗是被欺骗的，与此同时，鬼原也



出现了，并且提醒海斗不要相信任何人，正当混乱之际，跟踪海斗而来的海尔玛和雷夏把海斗救了回来，虽然和好友再见让海斗很高兴，但是现在情况的确是非常微妙。

从阿鲁弗莱德那里得到消息，霍丽突然离家出走，对于随时都有生命危险的霍丽来说这实在是一件太过危险的事情，

刚刚赶到的海斗却连霍丽是个怎么样的女孩子都不知道就慌慌张张地跑了出去。虽然凭着一点点运气找到了霍丽，但是他自己也迷失在森林里，这时布琳贝尔出现在了海斗面前，她表示，自己并没有战斗的意思，只不过是来还个人情而已，在对话过程中海斗发现布琳贝尔只不过还是一个非常孩子气还有点害羞的小女孩，最终虽然会合了其他同伴，但是和死灵的一战是无法避免的。最后霍丽认同海斗也和阿鲁弗莱德言归于好。

白鸟城的事情告一段落后再次得到了亚瑟的消息，他似乎真的是在为了进入Damons Ikon而在活动，追随而来的海斗等人在一个遗迹深处再次遭遇了亚瑟，虽然莎拉表示相信他请求他说出事情的真相，但是亚瑟却毫不犹豫地拔剑相向，虽然战败，但是封印已经被解开，亚瑟匆匆离去。真相如何也只有在最后的Damons Ikon那里才能见分晓。

第六章 圣杯的守护者

流程：ア サ （甲板）→操舵室（MISSION）

在深夜久久不能成眠的海斗找到了嘉威因，他能感觉到亚瑟拥有一颗善良的心，会为了和己毫不相干的人可以与魔物去战斗的人又怎么可能杀害自己的好友呢？因此无法相信他就是杀死莎拉父亲的凶手，而嘉威因也透露了一个有些蹊跷的事情：“准确来说，应该是相撕杀的结果。”虽然无法理解这句话的具体意义，但是海斗还是隐约感觉到了这事情后面有着更加深晦的隐情。事实到底是如何的，众人也产生了各种猜测，其中最为伤心的自然是莎拉，海斗安慰了莎拉一番后，决定帮助莎拉找出事情的真相。

拉扬言自己揭开了七个密码之一的“太阳神的纹章”。虽然明知道可能只是一个陷阱，但是杰夫帝还是认为有必要把事情说清楚。一场战斗后拉又一次被制伏，知道对方并没有恶意，于是杰夫帝开始了苦口婆心的劝阻，可是无论杰夫帝怎么样地解释，拉依然是完全按照自己的想法进行应对，经过一整夜惊天动地的争论，拉终于被说服，放弃了抢夺幽灵船的想法，并且决定加入其中帮助杰夫帝，这一群活宝的演出还要继续下去。



海斗等人终于又得到了亚瑟的行踪，在Damons Ikon的深处，最终在海斗和莎拉的说服下，亚瑟决定和海斗等人一起对抗“天空神”保护住Damons Ikon。面对强大的“守护神”——地狱犬凯尔贝罗斯，经过一场艰苦的战斗，终于打开了通往



Damons Ikon的道路。最终将由莎拉进入到“门”的里面去寻找修复所需要的法定式，在门的另一侧是没有肉体的世界，进入那里的人将彻底失去身体永远无法返回这个世界，但是因为海斗的力量可以把里面人的身体再构成，不过那样的机会只有很短的一段时间。

在那个一片雪白的世界里，莎拉最终来到了Anima Mundi的面前，面对重新见到父亲还是坚持自己的所要守护的信念之见的选择，莎拉最终选择了后者。而在海斗的协助下，莎拉终于得以顺利返回这个世界。

但是当嘉瓦因把所有事实都说出时，事情完全超出所有人的想象。为了阻止“天空神”获得至高睿智停止Damons Ikon的运行的确要有一个人用“污秽之手”去开启Damons Ikon的大门。因此兰斯洛德就决定让自己被杀，这样亚瑟就可以停止Damons Ikon的运行，但是在最后的时刻兰斯洛德并没有死掉，他决定诈死以试验一下亚瑟和莎拉，如果实在没有办法，在最后时刻他可以立刻因伤死去，目的也算达成，不过如果莎拉有办法可以用自己的方法来阻止这一切的话，那么也是他的期望。

一切终于大白天下，是嘉威因和兰斯洛德导演了一切，虽然算是一个皆大欢喜的结局，但是多少还是让人觉得有些失落……

第七章 青之旋律的歌姬

流程：ア サ （甲板）→操舵室（MISSION）

为了寻找新的线索，在嘉瓦因的带领下，泰蕾塞和海斗来到了青之骑士团的圣地，这时泰蕾塞和沉在湖底的棺椁竟然起了反应。原来泰蕾塞就是另一个Damons Ikon的守护者，通过蒂奈得到了关于“崩王之剑”的提示。“白色的瀑布”和“黑色的瀑布”。

暂时还没有新的线索时，海斗等人带着霍丽来到法定式都市梅汉斯，但是走到一半时，霍丽却不知道跑到了哪里去了。为什么死灵会如此执着地以霍丽为目标，依然是个难解之谜。而当返回幽灵船的时候，杰夫帝对于一份西杰送来的报告大发雷霆，那是一份厚厚的注意说明，其中记录着照顾海斗生活起居所需要注意的事项以及过去的受伤记录，根据西杰的统计，海斗受伤的形式可以说是五花八门无所不包，仿佛他生来就是为了受伤而存在似的，而且平均起来每年要因为骨折去两次医院，这样一个问题儿童呆在自己的船上也不怪杰夫帝会如此火大……

而由于霍丽的病情日益严重，米莉亚姆终于下定决心用上自己的最后的力量帮助霍丽驱除体内的龙血石，虽然极其危险，如果失败的话，米莉亚姆和霍丽的生命都将没有保证，但是现在也唯有一试，在海斗力量的辅助之下，龙血石的摘除终于成功，但是龙血石却被偷偷在一旁监视的布艾娜和布琳贝尔所拿走……

当来到白色瀑布的时候，“寂静死灵”已经在这里等候已久，虽然并非本意因为被“天王神”握住了弱点，尤古等人不得不为了抢夺泰蕾塞而和海斗等人开战，故意战败后，尤古留下卡雷鲁装做俘虏和海斗等人一起回到了幽灵船上，解释清楚了为什么现在“寂静死灵”要服从于“天空神”。贝尔纳博士作为整个“塞莲计划”的策划人也正是保护着所有改造人——“鸟”的保护者，而现在他已经被“天空神”所拘禁起来，为了保证贝尔纳博士的安全他们才不得不服从于对方，但是一旦找到了博士的下落，他们会毫不犹豫地帮助海斗等人反戈一击。

了解到了现在情况的海斗等人又来到了提示中的下一个封印地点“黑色的瀑布”，这里作为“天空神”内部强硬派的亚薇和尤古一起挡在了海斗面前，战斗过后亚薇被打败，并且尤古得到消息贝尔钠博士已经被救出，但是亚薇却发动了她的能力将要把所有人的心兽强制分离，正在这个危机时刻，亚薇只把他人当工具的态度激怒了髄火，在那压倒性的力量面前亚薇立刻就败下阵来，就在要发出致命一击的时候，海斗阻止了髄火，虽然是敌人，但是海斗也绝对不忍心对一个人痛下杀手。

解开了两个封印，泰蕾塞也成功得到了“真正的许可”，并且因为觉醒了新的力量，蒂奈也恢复了人类的形态。不过蒂奈非要管海斗叫爸爸一事实在是让海斗很是头疼。

而后，拜因基拉对幽灵船发起了进攻，而趁乱亚蕾也击伤了戴库罗抢走了朗基努斯之枪的一部分。拜因基拉和这艘幽灵船的核心“圣徒·艾露莫”似乎有着很深的关系。



第七章 王者之证

流程：分支→操舵室（MISSION）

幽灵船受到了严重的损伤，虽然戴库罗受到了致命伤，但是依然勉强支撑了下来，原来现在的戴库罗已经不是原来的那个自己，在许多年前进入到Damons Ikon里身体的数据已经被改写，作为亚薇的收养人，那之后他害怕某一天自己会突然变成怪物所以选择离开了亚薇，但是因为种种误会现在亚薇却走上了现在的道路，这一点让他觉得很内疚。

和七个密码有关的线索“黄金圣甲虫”被盗了，而在现场却留下了海斗的指纹，上演过一出蹩脚的侦探剧后终于找到了真正的犯人——布艾娜。追到可疑的遗迹后，布艾娜表示自己只是受了拉的父亲的指示，虽然现在海斗等人收集各个Damons Ikon里的法定式进行修复也是一种方法，但是现在让日本毁灭也是拯救这个世界最有效的方法，因此她只是按照主人的意思在行动，也并不违反“路西法”的原则。说完就离开了。

再次经过布琳贝尔的倒忙，以及布艾娜的拼死相救，Damons Ikon “守护神”再次被打倒，虽然拉和杰夫帝为谁进去产生的争论，但是这时拉显示出了认真的一面，最终拉拿到了“真正的许可”，不过围绕“弟弟”的这一误会恐怕是解释不清楚了。而当一切都结束拿到拉的父亲留下的信后才知道，他本来也没有毁灭日本的意思，只不过是为了坚定海斗等人决心进行的一次试探。

第九章 噩梦的终结

流程：ジェフティ （甲板）→操舵室（MISSION）

关于拜因基拉的回忆在海斗的头脑里渐渐清晰，但是却始终回想不起来底到他是一个什么人，而海斗从西杰那里得到了姐姐立树的消息，为了得到更多



的提示海斗找到了立树，但是立树依然坚持要海斗放弃现在的目标，回到日本去做一个普通人，海斗自然是不会答应，于是一场战斗再所难免，海斗和立树都背负着沉重的心理负担，虽然互相都得到了理解，但是由于为了收集支撑日本的Damons Ikon所需要的已经耗费了立树和鬼原的所有时间和精力，两人已经抽不出手支援海斗等人，不过这对海斗而言也已经算是最大的一种帮助了吧。

另一方面，“天空神”的内部也已经出现了巨大的分化，已经濒临毁灭，贝尔纳向拜因基拉解释了一切，为了从“天空神”手中拯救出所有的“鸟”，他才进入了这个组织内部，正是他策划

了所有事情，之前被胁持也只是和亚薇一起上演的一出苦肉计，但是作为领导者的多拉库罗瓦似乎并不在意，因为他的目的只有一个——"至高的睿智"Anima Mundi。

为了庆祝霍丽的康复，海斗决定和霍丽一起去探望米莉亚姆，但是当提到要送去什么礼物时海斗却完全没有考虑过，这时戴库罗把一个挂饰交给了海斗。而和米莉亚姆见面时，她表示自己已经是个将死之人，不希望再让什么人牵挂，但是她依然把海斗当作朋友并高兴地收下了挂饰。

拜因基拉和"天空神"的首领多拉库罗瓦一起来到了第六个Damons Ikon前面，当多拉库罗瓦质问起拜因基拉为什么会拥有"咎之纹章"的时候，拜因基拉表明了自己的身份——"晚餐会"十三个成员中首领的儿子，泰奥托尔的一部分——该隐，他正是为了报仇才存在于这个世界上，两人立刻展开了战斗，而当海斗等人赶到时，微一分神的拜因基拉被击中，趁此机会多拉库罗瓦没有再纠缠下去而是直接离去，和海斗等人一起打倒了第六扇门的"守护神"后，拜因基拉感觉自己所剩下的时间已经不多了，从而说明了一切，十年前赶去日本时他是为了保护海斗，而在海斗父母尸体前的那通狂笑是因为无法保护朋友而发出的绝望的笑声，而海斗这时也想起了过去的事情，不顾海斗的劝阻，感觉失去存在意义的拜因基拉毅然走向了门的里面，控制不住自己感情的海斗追了上去，虽然没有再见到拜因基拉，却得到了两枚代表认可的戒指。

在海斗前去探望米莉亚姆的时候，却发现吉库也出现在这里，而他正是米莉亚姆的弟弟，由于他们的母亲也是拥有治愈奇迹的圣女，虽然一直在无私地用自己的生命拯救着其他的人们，但是出于对吉库和米莉亚姆的爱她为了能够多留下一点生命开始拒绝为他人治疗，愿望得不到满足的人们残忍地杀害了她，亲眼看着母亲死在自己面前的吉库引发了自己体内"龙骑士"的力量，也对他人特别是那些需要米莉亚姆治愈之力人产生了极其深厚的厌恶。将海斗送给米莉亚姆的挂饰摔碎后，发现海斗到来的吉库又与海斗战斗起来，虽然海斗打败了他，但是误会并没有解除，海斗的心情也很沉重。

没过多久便又得到了米莉亚姆被绑架的消息，当赶到时只有先一步赶到的卡雷鲁和受伤的法兰茨，法兰茨称是"天空神"派来的人干的，现在她一定已经被带到"天空神"的总部。事已至此唯有突击"天空神"的总部才可能救出米莉亚姆，一个摆在面前的难题也被副船长和戴库罗所解决。

传说中的巴贝尔通天塔，为了达到神的领域而由人类建造的高塔，进入内部却发现里面的防守异常薄弱，在最深处遭遇到吉库虽然海斗极力辩解自己是为了解救米利亚姆而来，但是一场战斗依然在所难免。战败后吉库相信了米莉亚姆被绑架一事，但是却依然拒绝和海斗等人一起行动，同时，另一个惊人的消息传来，将打倒的竟然就是米莉亚姆，而在那之前她已经停止了呼吸，而下达攻击命令的正是一直陪伴在她身边的神甫法兰茨，这时海斗等人也得知了法兰茨的全名，法兰茨·多拉库罗瓦……

戴库罗意识到自己所剩下的时间已经不多，专注于工作的他竟然没有发现亚薇已经来到了他的身后，两人谈起发生在过去的种种，对于亚薇来说，亲手结束眼前这个人的生命对双方来说都是一种解脱。

阿鲁弗莱德也再次出现在幽灵船上，艾露莫已经被他所打倒，这时的他已经完全不同于那个柔弱的少年，浑身散发出来的气息给人一种强烈的压迫感，不由分说就向着海斗发动了进攻……

最终章 世界的去向

流程：事件战斗→ベルマリ（教会）→操舵室（MISSION）

面对已经倒下的海斗以及髓火，阿鲁弗莱德显露出了自己真正的身份——为了避免这个世界被毁灭而永远存在于这个世界上的"指挥者"。他指责髓火为了达成自己的目的而强制和海斗融为了一体，虽然在最开始时是为了拯救海斗而不得以而为之，但是在海斗已经脱离了生命危险时他却依然不肯放弃这样的关系，因此海斗现在的行为究竟是出于他的真心还是完全被髓火所影响已经无法说清，身为局外人的髓火并没有改变这个世界命运的权力，现在为了阻止这个世界被毁灭，让位于日本的Damons Ikon被破坏是最好的选择，因此就让事情这样发展下去最好，如果要继续行动的话，不光是他，"死灵的方舟"也不会再保持沉默。留下这最后的警告，阿鲁弗莱德消失在髓火和赶来的海尔玛面前。



当艾露莫醒来之后，众人并没有为阿鲁弗莱德的警告所吓倒，幽灵船再次向着最后的目的地"山丘的都市"启航。而醒来后的海斗却陷入了思考之中，自己和髓火，究竟哪一边才是真正的"自己"，和自己结下契约的髓火究竟是为了什么而存在？过去的"自己"中到底有多少是真正的自己又有多少是髓火。虽然得不到一个明确的答案，但是曾经存在过的事实却不会有什么改变，而今后发生的事情无论是出于谁的意志，但是最终结果一定会是两人共同来开创的。

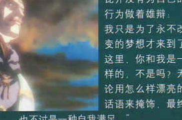


同时，传说中的"死灵的方舟"也出现了，在战斗开始之前，阿鲁弗莱德又一次出现，虽然作为一个本来不应该和这个世界有什么直接关系的"指挥者"，他只是应该履行防止世界被破坏的使命，但是在之前的接触中他仿佛对海斗等人产生了感情，在一起对抗出现的死灵后，他答应海斗给他们一次努力的机会，让他们用自己的力量来面对这一次的危机。

最终决战开始之前，海斗再次来到了位于威尼斯的教会，这里他又碰到了修女贝尔玛琳，同时也见到了亚薇，她受多拉库罗瓦的委托前来送还挂饰品，虽然她并无法理解这件事情的全部意义，从话语里海斗感觉到亚薇对戴库罗的敬爱与怀念。带上挂饰和嘱托海斗踏上了最后的征途。

在幽灵船上迎接最终之战的这段短暂的时间里，当髓火问起是否对其他人有什么要说的话的时候，海斗却选择了和髓火一起度过这最后的时间，虽然现在两人已经失去了一心同体的联系，但是这么多年在一起的生活已经在两人之间建立起了一条无法切断的纽带。

终于来到了最后的Damons Ikon之前，出现在海斗等人面前的却是米莉亚姆，但是这已经不是当初那个柔弱的少女，其中的人格已经彻底被替换，当初"塞莲计划"的基础，人造龙骑士的源泉，塞莲已经彻底占据了米莉亚姆的身体，在塞莲被击败之后，多拉库罗瓦竟然亲手刺穿了塞莲的身体，以她为祭品由此打开了最后一扇门扉。面对海斗等人的异常的愤怒，多拉库罗瓦并没有为自己的行为做着雄辩："我只是为了永不改变的梦想才来到了这里，你和我是一样的，不是吗？无论用怎么样漂亮的话语来掩饰，最终也不过是一种自我满足。"



在经过一番没有结果的争论后，多拉库罗瓦径自进入了通向至高睿智的门扉，把已经启动的"守护神" Damons Ikon自身留给了海斗等人。当突破这道最后的防线时塞莲已经是奄奄一息，在生命的最后时刻，塞莲表达出了自己的歉意，最后剩下的只有米莉亚姆冰冷的躯体，海斗拿出了最后委托他转交的挂饰，这时拉突然表示这人工精灵石中可能蕴藏着可以创造奇迹的力量，在海斗的努力之下，奇迹终于发生了，依靠留下来的挂饰，治愈的奇迹再次降临，米莉亚姆又一次睁开了眼睛。虽然有许多的话语要去诉说，但是世界的危机依然摆在眼前，海斗等人毅然进入了最终的迷宫。里面虽然飘散着飞雪，但是实际上并没有真正的风和雪，一切仅仅是被制造出来的幻觉。在最深处，这里是一片如同世外桃源一样的鸟语花香，而拉也说出了Anima Mundi的真面目，在所有的生物当中，只有人类的法定式是无法被重组的，因此当整个世界毁灭的时候，只有人类是无法再次被创造出来的，因为每个人的身体里都隐藏了"神的碎片"，这样的法定式是无法被生成也无法被复制的，在遥远的古代人类得知这一事实后就开始为了预防人类的彻底毁灭而开始寻找有效的方法。最终的结果就是把收集到的无数"神的碎片"集合在了一起，也就是生成人类的方法，这个集合就是"至高的睿智"——Anima Mundi。这时多拉库罗瓦突然出现，如果说Anima Mundi是神的碎片，那么如果把这些碎片集合起来的话那就可以创造出可以改变整个世界的神，这才是"晚餐会"最开始的目的，但是由于其他人意识到这种行为的疯狂和愚蠢都选择了封存这一秘密，但是不愿放弃自己梦想的多拉库罗瓦选择了背叛所有的同伴，甚至不惜杀害他们。



对于如此疯狂的野心，海斗等人当然不能就这样坐视不管，面对多拉库罗瓦召唤出来的"神"，最终的决战开始了。虽然对手的确强大，但是这人造的"神"还是倒在了海斗不屈的意志以及同伴的支持之下，随着多拉库罗瓦的被消灭，这个虚构的空间也逐渐接近崩坏，海斗却提出让髓火带着其他人先离开，自己则要到深出去寻找真正的Anima Mundi，为这一切画上休止符。

是让日本毁灭掉保全这个世界，还是保护住日本让全世界都被毁灭，在这最后的问题面前，海斗给出了自己的答案——选择哪一个舍弃哪一个都并不可取，只有互相接受互相理解才是真正的生存之道。在得到Anima Mundi的认可之后，拜因基拉和戴库罗出现在了海斗面前，多拉库罗瓦最后残留的意识也承认了自己的错误，在一片黑暗中，海斗又听到了那个熟悉而又陌生的声音……

三国志大戦

SANGOKUSHI TAISEN DS

NDS	本刊译名：三国志大战			CERO B
	SEGA	5980日元	2007年1月25日	
战略模拟	卡带	日版	人数	1GB



←本作的最大亮点就是将卡片与即时战略两个本不搭边的游戏类型相结合，即可以满足玩家的收集欲望，也可以让那些喜爱战略游戏的玩家能一展身手。

群雄崛起天下乱，大好江山入谁手！三国热潮永不退，掌上再现历史篇！

本作虽然是街机复刻的作品，但是却增加了不少新要素。卡片的收集需要玩家拿出大量的时间，不过在高级和高级以上难度的锻炼中，玩家可以得到珍贵卡片几率较高。

兵种

◆**骑兵**：移动速度快，一定时间内移动后可以发动突击，给予敌人很大的伤害。

◆**枪兵**：正面攻击力强，变换方向可以使用短距离枪击。

◆**弓兵**：远程攻击单位，但是在移动中不能发动攻击。

◆**步兵**：最基本的兵种，没有特点但也没有什么弱点。

◆**攻城兵**：对城攻击高，但对士兵没有攻击力，移动速度慢。

◆**象兵**：强力的兵种，移动一定时间后遇到敌军，敌军迎击不能。

◆**兵种强弱**：骑兵克步兵，步兵克枪兵、枪兵克骑兵。骑兵克弓兵、弓兵克枪兵。

战前编程

开始战斗前玩家只要点中武将，拖至下屏幕的武将出场栏中，即可派遣武将出场战斗，反之则是取消出场武将。但是要遵循以下规则：1、出场武将合计消费8点以内，各武将的消费点数在武将名称下面表示，能力越高的武将消费点数越高；2、相同姓名的武将不能同时出场。另外选择同势力的武将出场，附加士气奖励，士气关系到计略的使用，有些计略如果没有奖励士气无法发动。

◆**部队配置**：开战之前玩家必须配置自己的部队，配置时玩家需要注意战场的地形，有些地形通过后会损失兵力，玩家配置部队前要注意敌人的伏兵。

基本说明

◆**游戏规则**：玩家控制自己的部队在规定时间内攻克敌城为游戏的基本目的，敌人城池上的城防槽为零时战斗胜利；玩家城池的城防槽为零时候战斗失败。当中央的战斗时间为零时，城池城防槽多的一方胜利。

◆**战斗画面**：游戏上屏幕显示战场状况，屏幕下方为自己的城池，上方为敌人城池，玩家要在攻击敌人城池的同时保护自己的城池。战场上红色表示自军队伍，灰色表示敌人；小地图上红色为自军单位，蓝色为敌军单位。

◆**部队表示**：在战场上单位左侧的数字表示武将的武力，也相当于部队的士兵数。两军部队接触到时自动发起攻击，敌人部队兵力为零时撤退，同理亦然。将被击破撤退的部队放到城池中会自动复活，但需要一定时间，玩家也可以将兵力不足的队伍放回城池回复兵力。

◆**攻城**：自军部队进入敌人城门口时开始攻城，消耗敌人的城防槽，当然敌人攻城时自军的城池城防槽也会减少。玩家要派遣部队阻止敌人接近城池，需要注意的是弓兵可以减缓敌人的攻城速度。



操作说明

◆**移动操作**：玩家只要将部队拉至目的地便可自动移动，如果没与敌人遭遇该部队则原地待机。

◆**回转操作**：玩家点住卡片部队周围显示出红色框，然后使用十字键控制，部队便可自动转向。如果觉得操作不便，玩家可以在君主设定中自行调整操作方式，因为很多计略的使用都与部队的方向有关，因此玩家一定要熟练掌握回转操作。

◆**组队战斗**：玩家可以在选中的部队外画圈，将复数的部队组队，此后这些被组队的队伍行动完全一致。

◆**一骑讨**：当两军部队遭遇时，有一定几率发生一骑讨，开始以后玩家的操作类似音乐游戏，尽量在上屏幕中移动的蓝色运动条最后的黄槽与屏幕左方的竖线重合时，触摸下屏幕。按玩家触摸下屏幕的时机，分为失败、弱、强、激、无双五种效果，五次触摸代表单挑中的五个回合，成功三次以上胜利。一骑讨失败的一方自动从战场上撤退。另外拥有勇猛特技的武将善于一骑讨。

◆**兵法**：在一次战斗中主人公可以使用一次兵法，兵法相当于主人公的必杀技。使用兵法时，只需要触摸下屏幕右下角的蓝色光标。最初玩家只能使用一个兵法，在战斗取胜后可以获得新的兵法，有时还可以获得增强兵法效果的宝玉。

武将及兵法

◆**武力·知力**：武力与部队攻击力有关，武力越高越有利。知力影响计略，知力越高使用计略效果越高，受到计略攻击伤害越小。



◆**计略**：计略就是武将的必杀技。发动计略前要先点击武将，然后按下屏幕右下红色标志发动。计略的发动需要消耗士气，士气槽在上屏幕下方表示。并且计略有有效果范围，在上屏幕的迷你地图上有明确显示。

兵法级别	宝玉数量	兵法级别	宝玉数量
1—3	1	8	4
4—6	2	9	5
7	3	MASTER	装备外传

◆**兵法**：兵法最高为10级别MASTER，获得足够的宝玉后自动升级，满级后还可以在左右装备外传，可以在发动兵法时同时发动，大大减轻了战斗难度。

兵法	说明	效果	LVUP	习得条件
再起之法	撤退部队复活	16%	+1%	初期获得
正兵之法	全部队武力上升2	8秒	+0.5秒	无
速军之法	一定时间全军移动力上升	16.5秒	+0.5秒	骑兵40次
连环之法	敌方全军移动力下降	16.5秒	+0.5秒	弓兵40次
增援之法	己方兵力回复	31.5%	+1.5%	枪兵40次
冲军之法	己方武力加4移动速度下降	8秒	+0.5秒	武力8以上20次
再建之法	己方被破坏栅栏复活	强度3.4回	+0.4回	摆设栅栏30次
神速大攻势	己方骑兵武力+2速度上升	8秒	+0.5秒	骑兵300次
车轮大攻势	己方枪部队武力+2全方位无敌枪攻击	8秒	+0.5秒	枪兵300次
远弓大攻势	己方弓部队武力+2射程增加	8秒	+0.5秒	弓兵300次
某军大攻势	己方全军武力+3	8秒	+0.5秒	各势力武将均150次

武将特性说明

◆伏兵：高知力武将拥有，接触到敌人部队后会给予敌人很大伤害，但每场战斗只能使用一次。伏兵给予敌人的伤害由两者的智力决定，知力9的武将伏兵，敌知力3以下即死。

◆复活：部队撤退后，比正常复活提前复活。通常复活时间为35秒，但拥有复活的武将则可以在24秒复活。

◆防栅：战斗开始时可以设置栅栏，阻止敌人的前进，栅栏的强度最高为7，可以承受敌人7次攻击。栅栏被破坏后，还可使用战法复活。

◆魅力：拥有魅力属性的武将可以增加湿气加成，一名武将增加0.5士气。

◆勇猛：拥有勇猛属性的武将可以增添单挑中的金色无双槽。一般来说武力高的武将单挑取胜的把握较大，但也需要玩家掌握单挑的技术。

战术指南

骑兵移动一定时间后，会进入突击状态，此状态下骑兵部队防御力大幅度上升，并且对弓箭防御同时上升。在此状态与敌人部队遭遇会给予敌人很大的伤害，但在突击一次后该状态会立刻消失，立即离开敌人部队再次进入突击状态，连续使用突击可以迅速消灭敌军。但在乱战状态下，骑兵无法进入突击状态。骑兵在突击状态下被枪兵迎击则会遭受到沉重的打击，因此在与枪兵对峙时，要停止前进解除突击状态。枪兵的迎击与骑兵的突击基本相同，弓兵在乱战状态下不能射箭攻击敌军。



魏传

三国中最大势力的一国，人才辈出，在历史长河中留下了不灭的一笔。曹操大人挟天子以令诸侯，控制了中原的大部分地区，其子曹丕将汉朝灭亡，不过曹家的江山并没能持续多久，不久之后司马懿之子窃取了政权，建立了晋朝。



190年反董卓军结成
胜利条件 80秒内取得胜利

自军成员	武力	兵种
曹操	5	骑兵
袁绍	5	骑兵
曹洪	6	弓兵
张合	6	枪兵
编成空余	2格	
敌军成员	武力	兵种
贾诩	4	骑兵
牛辅	3	骑兵
蔡邕	1	骑兵
李傕&郭汜	6	弓兵

作战要点：敌人贾诩会使用伏兵，但武力很低，对我军不能构成任何威胁。我军的两格编成空余可任意派遣武将出场，建议派遣攻城部队出战速战速决。

196年保护献帝
胜利条件 50秒内击破李傕&郭汜

自军成员	武力	兵种
曹操	5	骑兵
夏侯敦	8	骑兵
夏侯渊	8	骑兵
编成空余	2格	
敌军成员	武力	兵种
李傕&郭汜	6	弓兵
一般兵×2	2	弓兵
一般兵×2	2	骑兵

作战要点：毫无难度的一战，我军的实力远超于敌军，集中全部兵力中路突破，直接消灭李傕&郭汜即可完成任务。

198年下邳之战
胜利条件 50秒内击破吕布

自军成员	武力	兵种
曹操	5	骑兵
夏侯敦	8	骑兵
刘备	4	枪兵
张飞	8	枪兵
敌军成员	武力	兵种
吕布	10	骑兵
张辽	7	骑兵
高顺	8	骑兵

作战要点：利用刘备、张飞枪兵克骑兵，可以迅速歼灭吕布，从侧面发动攻击效果更佳。

200年白马之战
胜利条件 30秒内全灭袁绍军

自军成员	武力	兵种
曹操	5	骑兵
关羽	9	骑兵
张辽	9	骑兵
荀攸	3	弓兵
敌军成员	武力	兵种
颜良	8	骑兵
文丑	8	骑兵
沮授	1	弓兵
一般兵	2	骑兵
一般兵	2	枪兵

作战要点：时间紧任务重，敌人的部队在兵力不足时，会自动回城补充，因此一定要确保将敌人部队彻底消灭。万一失败也可以欣赏一下曹操大骂关羽，后悔自己过于信任他的剧情。

200年官渡之战
胜利条件 60秒内取胜

自军成员	武力	兵种
曹操	5	骑兵
夏侯渊	8	骑兵
许褚	8	弓兵
程昱	1	枪兵
曹洪	6	弓兵
敌军成员	武力	兵种
袁绍	5	骑兵
张合	6	枪兵
高览	3	枪兵
淳于琼	7	弓兵
沮授	1	弓兵

作战要点：我军实力较强，可在顶住敌人的第一次攻击后，派遣一兵力充足队员偷袭敌人城墙。

201年仓亭之战
胜利条件 60秒以内取胜

自军成员	武力	兵种
曹操	5	骑兵
张辽	9	骑兵
郭嘉	4	骑兵
程昱	1	枪兵
于禁	5	骑兵
敌军成员	武力	兵种
袁绍	5	骑兵
袁兄弟	3	骑兵
审配	2	弓兵
郭图	2	剑兵
蹋顿	6	弓兵
一般兵×2	2	枪兵

作战要点：敌人的部队较多，比较难缠的一战，最简便的方法还是在顶住敌人的第一次攻击后偷袭敌城。

201年关羽归还
胜利条件 50秒以击破关羽

自军成员	武力	兵种
夏侯敦	8	骑兵
张合	7	枪兵
曹洪	6	弓兵
编成空余	2格	
敌军成员	武力	兵种
关羽	8	枪兵
廖化	3	骑兵
周仓	6	枪兵
甘皇后	1	弓兵

作战要点：全军突击，集合全部兵力即可秒杀关羽。

208年长坂之战
胜利条件 50秒内击破赵云

自军成员	武力	兵种
曹操	8	骑兵
曹仁	6	骑兵
曹洪	6	弓兵
张合	7	枪兵
敌军成员	武力	兵种
赵云	8	骑兵
周仓	6	枪兵
关平	5	枪兵
刘封	5	骑兵
糜夫人	1	弓兵

作战要点：赵云会自动接近我军，在规定时限内可轻易将其击败。

208年赤壁之战一
胜利条件 生存40秒

自军成员	武力	兵种
曹操	8	骑兵
徐晃	7	骑兵
编成空余	3格	
敌军成员	武力	兵种
周瑜	6	弓兵
诸葛亮	3	弓兵
程普	5	弓兵
黄盖	6	枪兵
庞统	1	枪兵
甘宁	8	弓兵

作战要点：敌人数量虽多，但大多是弓兵，坚持40回合并无难度。

208年赤壁之战二
胜利条件 生存50秒

自军成员	武力	兵种
曹操	8	骑兵
徐晃	7	骑兵
许褚	8	弓兵
编成空余	1格	
敌军成员	武力	兵种
刘备	4	枪兵
张飞	8	枪兵
简雍	2	枪兵
刘封	5	骑兵
伊籍	2	弓兵
夏侯月姬	2	枪兵

作战要点：完全有时间，也有实力攻陷敌城。

208年赤壁之战三
胜利条件 生存50秒

自军成员	武力	兵种
曹操	8	骑兵
徐晃	7	骑兵
许褚	8	弓兵
编成空余	1格	
敌军成员	武力	兵种
赵云	8	骑兵
廖化	3	骑兵
周仓	6	枪兵
关平	5	枪兵
陈到	5	枪兵

作战要点：依然毫无难度，可以轻松取胜。

213年马超讨伐战
胜利条件 30秒内击破马超

自军成员	武力	兵种
曹操	9	骑兵
贾诩	1	骑兵
乐进	4	骑兵
杨阜	2	骑兵
编成空余	2格	
敌军成员	武力	兵种
马超	9	骑兵
马岱	6	骑兵
庞德	8	骑兵
韩遂	5	骑兵
马玩	5	骑兵

作战要点：可以派遣一名枪兵强人出阵克制敌人骑兵，全军突击可迅速消灭马超。

215年逍遥津之战
胜利条件 30秒内击破孙权

自军成员	武力	兵种
张辽	9	骑兵
李典	3	弓兵
乐进	4	骑兵
满宠	4	枪兵
敌军成员	武力	兵种
孙权	5	弓兵
甘宁	8	弓兵
凌统	5	骑兵
蒋钦	5	弓兵
董袭	5	弓兵

作战要点：敌人的主力都是弓兵，中路突破配合高级的援军兵法，可以迅速消灭孙权。

221年甄皇后之死
胜利条件 60秒内消灭郭皇后

自军成员	武力	兵种
甄皇后	2	弓兵
敌军成员	武力	兵种
郭皇后	2	骑兵

作战要点：只要将甄皇后向上移动到下屏幕中敌阵二字的正下方，甄皇后即可射击，而郭皇后则只是傻站在原地被射，万一移动距离郭皇后过近，也可在乱战中取得胜利。玩家可以利用本关来刷战法、战器和卡片。

227年街亭之战
胜利条件 50秒内战胜蜀军

自军成员	武力	兵种
司马懿	6	骑兵
张合	7	枪兵
编成空余	4格	
敌军成员	武力	兵种
诸葛亮	3	枪兵
赵云	8	骑兵
魏延	6	骑兵
王平	5	枪兵
马谡	4	弓兵

作战要点：派遣两强人出场，四将合力发动攻击即可。

234年五丈原之战
胜利条件 40秒内战胜蜀军

自军成员	武力	兵种
司马懿	6	骑兵
张春华	2	弓兵
满宠	4	枪兵
编成空余	3.5格	
敌军成员	武力	兵种
诸葛亮	3	枪兵
姜维	7	枪兵
魏延	6	骑兵
王平	5	枪兵
吴懿	3	枪兵
马岱	5	骑兵
黄月英	4	攻城兵

作战要点：想要攻破敌人城池比较艰难，不过好在只要派人偷袭敌人城池一下，自城不受伤害即可取得胜利。顶住敌人的第一次进攻后，要注意抓紧时间消灭黄月英，可以在下屏幕右下方布置栅栏妨碍黄月英的行进。

蜀传

蜀国君主刘备以仁治国，在结义兄弟关羽张飞和天才军师诸葛亮及众多忠诚部下的辅佐下，终于占据了西蜀之地与曹操对抗。可惜的是在刘备和诸葛亮去世后，刘备之子刘禅玩物丧志沉迷享乐，最终失去了自己的江山。本作讲述了从刘备崛起一直到五丈原之战的这段故事。



184年幽州举兵

胜利条件 80秒内取胜

自军成员	武力	兵种
刘备	4	枪兵
关羽	8	枪兵
张飞	8	枪兵
简雍	2	枪兵
编成空余	1格	
敌军成员	武力	兵种
张角	2	剑兵
张梁	5	剑兵
张宝	3	剑兵
周仓	3	枪兵
裴元绍	5	骑兵

作战要点：虽然敌人的剑兵克制我军，但是战斗难度不大，可以利用简雍的无血开城特技，迅速攻破敌城。

190年汜水关之战

胜利条件 30秒内击破华雄

自军成员	武力	兵种
刘备	4	枪兵
关羽	8	枪兵
张飞	8	枪兵
编成空余	2格	
敌军成员	武力	兵种
华雄	8	骑兵
一般兵	2	骑兵
一般兵×2	2	弓兵

作战要点：集中兵力向上前进，即可消灭迎击而来的华雄。

190年虎牢关之战

胜利条件 50秒内击败吕布

自军成员	武力	兵种
刘备	4	枪兵
关羽	8	枪兵
张飞	8	枪兵
简雍	2	枪兵
编成空余	1格	
敌军成员	武力	兵种
吕布	10	骑兵
宋宪	4	剑兵
魏续	3	弓兵
侯成	4	骑兵

作战要点：虽然吕布勇猛，但是双拳难敌四手，兵种更被克制，可以轻松取胜。

198年下邳之战

胜利条件 60秒内击败吕布

自军成员	武力	兵种
刘备	4	枪兵
关羽	8	枪兵
张飞	8	枪兵
简雍	2	枪兵
敌军成员	武力	兵种
吕布	10	骑兵
张辽	7	骑兵
高顺	8	骑兵

作战要点：敌人三大强人，但是都被枪兵克制，完全不能发挥势力，最初的单挑取胜更可使我军立于不败之地，60秒的时间足够我军战胜对手。

200年关羽千里行

胜利条件 生存50秒

自军成员	武力	兵种
关羽	8	枪兵
甘皇后	1	弓兵
周仓	6	枪兵
廖化	3	骑兵
编成空余	2格	
敌军成员	武力	兵种
夏侯敦	8	骑兵
一般兵	2	枪兵
一般兵	2	骑兵
一般兵	1	剑兵

作战要点：敌人实力相差太远，完全不能阻挡我军的前进。

208年长坂之战

胜利条件 生存60秒

自军成员	武力	兵种
刘备	4	枪兵
张飞	8	枪兵
编成空余	4.5	
曹操	8	骑兵
典韦	7	枪兵
曹仁	5	骑兵
曹洪	6	弓兵
乐进	4	骑兵

作战要点：敌人很强悍，不过关键还是顶住敌人的第一次进攻。如果对自己的实力有信心，可以派遣攻城兵一人出场，在顶住敌人的攻击后偷袭敌城。

208年赤壁之战一

胜利条件 60秒内全灭魏军

自军成员	武力	兵种
赵云	8	骑兵
简雍	2	枪兵
糜竺	2	骑兵
诸葛亮	3	枪兵
孙乾	2	枪兵
伊籍	2	弓兵
敌军成员	武力	兵种
徐晃	7	骑兵
张辽	9	骑兵
满宠	4	枪兵
程昱	1	枪兵

作战要点：敌人的部队数少于我军，可以派遣主力战斗部队抵抗敌人的攻击，武力弱者去偷袭敌城。

208年赤壁之战二

胜利条件 50秒全灭魏军

自军成员	武力	兵种
刘备	5	枪兵
张飞	8	枪兵
夏侯月姬	2	枪兵
庞统	4	枪兵
刘封	5	骑兵
敌军成员	武力	兵种
曹操	8	骑兵
李通	3	枪兵
张合	7	骑兵
许褚	8	弓兵

作战要点：还是要速战速决，曹操在地图正上方。

208年赤壁之战三

胜利条件 40秒内全灭魏军

自军成员	武力	兵种
关羽	8	枪兵
周仓	6	枪兵
廖化	3	骑兵
关平	5	枪兵
陈到	5	枪兵
敌军成员	武力	兵种
曹操	8	骑兵
张合	7	枪兵
许褚	8	弓兵
李典	3	弓兵

作战要点：时间比较紧迫，大意不得，曹操隐藏在地图左上。

214年益州侵攻一

胜利条件 50秒内战胜敌人

自军成员	武力	兵种
刘备	4	枪兵
简雍	2	枪兵
庞统	1	枪兵
黄忠	7	骑兵
魏延	6	骑兵
编成空余	1格	
敌军成员	武力	兵种
张任	6	弓兵
严颜	5	骑兵
一般兵×2	2	弓兵
一般兵	2	枪兵
一般兵	1	剑兵

作战要点：我军比敌人强大太多，可轻易取胜。

214年益州侵攻二

胜利条件 30秒内击破张任

自军成员	武力	兵种
刘备	4	枪兵
诸葛亮	3	枪兵
黄忠	7	骑兵
魏延	6	骑兵
法正	4	枪兵
敌军成员	武力	兵种
张任	6	弓兵
颜严	5	骑兵
一般兵×2	2	骑兵
一般兵×2	2	枪兵
一般兵	2	弓兵

作战要点：时间非常紧，一定要快速解决战斗，张任在地图上方偏右。

214年益州侵攻三

胜利条件 20回合内击破马超

自军成员	武力	兵种
张飞	8	枪兵
敌军成员	武力	兵种
马超	9	骑兵

作战要点：单挑过硬的化可以迅速解决战斗，否则则要与马超错开一点，两军相遇时利用兵种克性将其消灭。

219年关羽之死

胜利条件 生存50秒

自军成员	武力	兵种
关羽	8	枪兵
关平	5	枪兵
编成空余	4格	
敌军成员	武力	兵种
孙权	5	弓兵
吕蒙	8	弓兵
丁奉	6	弓兵
潘璋	3	枪兵
陆逊	5	枪兵
朱然	4	弓兵
虞翻	1	弓兵

作战要点：4格的编成空余要好好利用，想省事一点可以跟敌人拖延时间，支撑50秒并不艰难。

225年诸葛亮南征一

胜利条件 50秒内击破孟获

自军成员	武力	兵种
诸葛亮	3	枪兵
马岱	5	骑兵
王平	5	枪兵
魏延	6	骑兵
编成空余	2格	
敌军成员	武力	兵种
孟获	6	象兵
孟优	6	象兵
忙牙长	5	象兵
阿会喃	3	骑兵
金环三结	3	象兵
董荼那	3	弓兵

作战要点：孟获就在正上方，并且会主动向下移动，集中兵力歼灭即可。

225年诸葛亮南征二

胜利条件 40秒内击破孟获

自军成员	武力	兵种
诸葛亮	3	枪兵
魏延	6	骑兵
赵云	8	骑兵
编成空余	2.5格	
敌军成员	武力	兵种
孟获	6	象兵
孟优	6	象兵
祝融	7	象兵
木鹿大王	8	象兵
朵思大王	5	象兵

作战要点：孟获开战后会向右侧移动，集中兵力尽快将其消灭。

225年诸葛亮南征三

胜利条件 30秒内击破孟获

自军成员	武力	兵种
诸葛亮	3	枪兵
编成空余	6.5	
敌军成员	武力	兵种
孟获	6	象兵
孟优	6	象兵
木鹿大王	8	象兵
兀突骨	9	象兵
带来洞主	5	象兵

作战要点：全歼敌军相当辛苦，可以看准孟获后全军集中，将其快速消灭。

227年街亭之战一

胜利条件 50秒内战胜敌人

自军成员	武力	兵种
赵云	8	枪兵
编成空余	6格	
敌军成员	武力	兵种
徐晃	7	骑兵
曹洪	6	弓兵
曹植	1	弓兵
一般兵×2	2	枪兵
一般兵×2	2	骑兵
一般兵	1	剑兵

作战要点：敌人数量多，注意一下徐晃的动向，其他武将不是很强，可以轻松取胜。

227年街亭之战二

胜利条件 30秒内击败姜维

自军成员	武力	兵种
诸葛亮	3	枪兵
编成空余	6.5	
敌军成员	武力	兵种
姜维	7	枪兵
一般兵×2	2	枪兵
一般兵×2	2	弓兵
一般兵%2	2	骑兵
一般兵	1	剑兵

作战要点：开战后一定要注意姜维的位置，集中兵力将其歼灭。

227年街亭之战三

胜利条件 生存60秒

自军成员	武力	兵种
马谡	4	弓兵
魏延	6	骑兵
王平	5	枪兵
编成空余	3格	
敌军成员	武力	兵种
张合	7	枪兵
陈群	2	弓兵
曹洪	6	弓兵
司马懿	6	骑兵
一般兵×2	2	枪兵
一般兵×2	2	弓兵

作战要点：坚持60秒并不难，兵力不足时应及时回城补充。

234年五丈原会战

胜利条件 50秒内战胜敌人

自军成员	武力	兵种
诸葛亮	3	枪兵
姜维	7	枪兵
魏延	6	骑兵
编成空余	3格	
敌军成员	武力	兵种
司马懿	6	骑兵
张春华	2	弓兵
满宠	4	枪兵
一般兵×2	2	枪兵
一般兵×2	2	弓兵
一般兵	2	骑兵

作战要点：敌人的部队数又超过我军，还是要在歼灭大部分敌人后，派遣部队偷袭敌人城池。



各传的战斗难度不大，玩家想挑战自我，可以在激级锻炼模式中挑战，顺便还可以得到一些比较珍贵的卡片。

吴传

孙坚、孙策、孙权父子三人雄霸江东，在富饶的江南之地建立了孙家的国度，并与蜀国联手对抗魏国。在吴国也是人才辈出，尤其是周瑜、吕蒙等人，至今仍然是无人不知的著名人物。本作中吴国的武将大多是弓兵，并且可以使用各种特色的计谋，使用这个势力的武将会给玩家带来别样感觉。



190年汜水关之战
胜利条件 80秒内战胜董卓军

自军成员	武力	兵种
孙坚	8	枪兵
程普	5	弓兵
祖茂	5	骑兵
朱治	2	弓兵
编成空余	1.5格	
敌军成员	武力	兵种
华雄	8	骑兵
李傕&郭汜	6	弓兵
一般兵×2	2	骑兵
一般兵	2	弓兵

作战要点：敌人很弱，可以派遣攻城车出阵，迅速解决战斗。

190年反董卓军崩坏
胜利条件 生存40秒

自军成员	武力	兵种
孙坚	8	枪兵
程普	5	弓兵
黄盖	6	枪兵
朱治	2	弓兵
编成空余	1.5格	
敌军成员	武力	兵种
袁绍	5	骑兵
沮授	1	弓兵
张合	6	枪兵
淳于琼	6	枪兵

作战要点：敌人很弱，可以迅速取胜。

191年荆州攻略
胜利条件 60秒内战胜江夏军

自军成员	武力	兵种
孙坚	8	枪兵
孙策	7	枪兵
程普	5	弓兵
朱治	2	弓兵
编成空余	1格	
敌军成员	武力	兵种
刘表	1	弓兵
黄祖	5	弓兵
一般兵×3	2	骑兵
一般兵	2	弓兵

作战要点：开战后原地等待，消灭到进犯之敌后再全军突击，20几秒就可解决战斗。

194年扬州攻略之一
胜利条件 50秒内战胜扬州军

自军成员	武力	兵种
孙策	7	枪兵
周瑜	6	弓兵
黄盖	7	枪兵
朱治	2	弓兵
程普	5	弓兵
敌军成员	武力	兵种
太史慈	8	弓兵
一般兵×2	2	枪兵
一般兵	2	骑兵
一般兵	2	剑兵

作战要点：敌人还是很弱，只有一名一般兵会伏兵，我军可轻松取胜。

194年扬州攻略之二
胜利条件 30秒战胜太史慈

自军成员	武力	兵种
孙策	7	枪兵
敌军成员	武力	兵种
太史慈	8	弓兵

作战要点：单挑有把握可以迅速取胜，但最好装备上再起之法，万一单挑失败还可以使用孙策的战法提升攻击，快速消灭太史慈。

197年淮南侵攻
胜利条件 40秒内全灭敌军

自军成员	武力	兵种
孙策	7	枪兵
周瑜	6	弓兵
黄盖	6	枪兵
程普	5	弓兵
朱治	2	弓兵
敌军成员	武力	兵种
袁术	1	弓兵
张勋	5	骑兵
纪灵	6	骑兵
一般兵×2	2	骑兵
一般兵×2	2	枪兵

作战要点：由于敌人在兵力不足时撤退，因此一定要确保将敌人消灭，不要放过任何一名逃兵，也可以直接将敌人城池攻陷。

200年于吉现身
胜利条件 30秒内击破于吉

自军成员	武力	兵种
孙策	9	骑兵
周瑜	6	弓兵
朱治	2	弓兵
小乔	2	剑兵
孙权	4	弓兵
敌军成员	武力	兵种
于吉	5	弓兵
甘宁	8	弓兵
一般兵	2	枪兵
一般兵	2	骑兵
一般兵	2	弓兵
一般兵	2	剑兵

作战要点：于吉位于地图左上角，全军直接向他的方向突击可以快速解决战斗。

208年黄祖军讨伐战
胜利条件 20秒内击破黄祖

自军成员	武力	兵种
孙权	5	弓兵
朱治	2	弓兵
太史慈	8	弓兵
凌统	5	骑兵
周泰	7	枪兵
敌军成员	武力	兵种
黄祖	5	弓兵
甘宁	8	弓兵
刘表	1	弓兵
一般兵	2	枪兵
一般兵	1	剑兵
一般兵	2	弓兵

作战要点：黄祖就藏身于城门正下方，集合力量全军突破，时间紧完成任务有一定难度。

208年赤壁之战
胜利条件 50秒内战胜敌人

自军成员	武力	兵种
周瑜	8	弓兵
诸葛亮	3	弓兵
编成空余	3.5格	
敌军成员	武力	兵种
曹操	8	骑兵
徐晃	7	骑兵
许褚	8	弓兵
文聘	5	弓兵
荀攸	3	弓兵

作战要点：比较难的一战，因为敌人的能力过强，我军抵抗住敌人的第一轮攻势比较艰辛。

215年逍遥津之战
胜利条件 生存50秒

自军成员	武力	兵种
孙权	5	弓兵
凌统	5	骑兵
甘宁	8	弓兵
陈武	5	枪兵
潘璋	3	枪兵
敌军成员	武力	兵种
张辽	9	骑兵
乐进	4	骑兵
满宠	4	枪兵
李典	3	弓兵
一般兵	2	骑兵
一般兵	2	弓兵
一般兵	1	剑兵

作战要点：虽然敌人较强，但坚持生存50秒仍然没什么难度，甚至还有时间攻略敌城。

217年濡须口之战
胜利条件 生存60秒

自军成员	武力	兵种
孙权	5	弓兵
凌统	5	骑兵
编成空余	5格	
曹操	8	骑兵
曹仁	6	骑兵
张辽	9	骑兵
乐进	4	骑兵
贾诩	1	骑兵

作战要点：敌人虽然强，但是却会分散进攻，因此只要保持我军集体推进，应该不难取胜。

219年麦城之战
胜利条件 30秒内击破关羽

自军成员	武力	兵种
吕蒙	8	弓兵
陆逊	5	枪兵
周泰	7	枪兵
韩当	3	弓兵
敌军成员	武力	兵种
关羽	8	枪兵
关平	5	枪兵
周仓	6	枪兵
廖化	3	骑兵
赵累	3	枪兵
一般兵	2	骑兵
一般兵	1	剑兵

作战要点：开战后可以先站在原地射击，消灭敌人的前方部队，然后全军突击并使用提升武力的战法。

222年击破刘备
胜利条件 50秒内战胜蜀军

自军成员	武力	兵种
陆逊	5	枪兵
孙权	5	弓兵
徐盛	7	弓兵
丁奉	6	弓兵
编成空余	1格	
敌军成员	武力	兵种
刘备	4	枪兵
赵云	8	骑兵
诸葛亮	3	枪兵
沙摩柯	5	弓兵
黄忠	7	骑兵

作战要点：开战后可以全军待机，守株待兔消灭来犯蜀军后，再全军突击，此时敌军应只剩下诸葛亮一人，虽然他使用伏兵对我军部队可造成大伤害，但也无法阻拦我军的前进脚步。

224年曹丕攻吴
胜利条件 生存60秒

自军成员	武力	兵种
孙权	5	弓兵
陆逊	5	枪兵
徐盛	7	弓兵
编成空余	2.5格	
敌军成员	武力	兵种
曹丕	4	骑兵
张辽	9	骑兵
曹仁	6	骑兵
徐晃	7	骑兵
曹洪	6	弓兵
贾诩	1	骑兵

作战要点：还是利用弓兵的远程攻击，先打防守战，然后再开始反击。

他传

三国虽然说是三国，但其实并不只是三个国家的争斗，在三国鼎立之前，还有无数的地方割据势力。他传则为玩家讲述了这些昙花一现的豪杰故事。在他传各势力中，袁绍军擅长攻城，攻城兵数量远超其他势力；西凉军则是骑兵为主；南蛮势力拥有其他势力没有的独特兵种—象兵。



184年黄巾之乱
胜利条件 70回合内战胜敌人

自军成员	武力	兵种
张角	2	步兵
张宝	3	步兵
张梁	5	步兵
周仓	3	枪兵
裴元绍	2	骑兵
编成空余	3格	
敌军成员	武力	兵种
曹操	5	骑兵
刘备	5	枪兵
皇甫嵩	5	枪兵

作战要点：建议派遣一名攻城兵出阵，可以迅速达成胜利条件。敌人虽然个体能力强，但是人数较少，可以利用人海战术将敌人拖垮。

185年西凉反乱起
胜利条件 生存60秒

自军成员	武力	兵种
董卓	8	骑兵
李傕&郭汜	6	弓兵
李儒	1	弓兵
华雄	8	骑兵
牛辅	3	骑兵
敌军成员	武力	兵种
马腾	5	骑兵
韩遂	5	骑兵
马玩	5	骑兵
阎行	6	骑兵

作战要点：虽然胜利条件是生存60秒，但以我军的实力，仍可以攻略敌人城池取得大胜。

190年汜水关之战
胜利条件 50秒内击败孙坚

自军成员	武力	兵种
华雄	8	骑兵
李傕&郭汜	6	弓兵
徐荣	6	骑兵
贾诩	4	骑兵
张绣	5	骑兵
敌军成员	武力	兵种
孙坚	8	枪兵
程普	5	弓兵
祖茂	5	骑兵
朱治	2	弓兵

作战要点：孙坚会向地图右上移动，集中兵力追击即可。

190年虎牢关之战
胜利条件 生存50秒

自军成员	武力	兵种
吕布	10	骑兵
张辽	7	骑兵
高顺	8	骑兵
魏续	3	弓兵
敌军成员	武力	兵种
刘备	4	枪兵
关羽	8	枪兵
张飞	8	枪兵

作战要点：虽然我军骑兵被敌人枪兵克制，但仍然可以快速消灭敌兵攻陷敌城。

191年磐河之战
胜利条件 生存50秒

自军成员	武力	兵种
袁绍	5	骑兵
淳于琼	6	枪兵
麹义	3	枪兵
张合	6	枪兵

田丰	4	步兵
编成空余	1格	
敌军成员	武力	兵种
刘备	4	枪兵
关羽	8	枪兵
张飞	8	枪兵
赵云	8	枪兵
公孙瓒	5	骑兵

作战要点：虽然敌人较强，我军处于劣势，但仍可攻陷敌城。

192年 董卓之死

胜利条件 40秒击破董卓

自军成员	武力	兵种
吕布	10	弓兵
张辽	7	骑兵
高顺	8	骑兵
貂蝉	3	弓兵
敌军成员	武力	兵种
牛辅	3	骑兵
董卓	7	骑兵
李催&郭汜	6	弓兵
李儒	1	步兵
董白	2	骑兵
徐荣	6	骑兵

作战要点：因为董卓会冲过来战斗，因此时间充裕，集团推进即可。

196年 献帝逃亡

胜利条件 生存40秒

自军成员	武力	兵种
献帝	1	步兵
曹操	5	骑兵

郭嘉	4	骑兵
曹仁	6	骑兵
曹洪	6	弓兵
编成空余	1格	
敌军成员	武力	兵种
李催&郭汜	6	弓兵
一般兵*2	2	枪兵
一般兵*2	2	骑兵
一般兵*2	2	弓兵

作战要点：敌人数量多但只有一名武将，战斗非常轻松，应以攻陷敌城为目标对自己高标准严要求。

197年 成王朝兴亡

胜利条件 生存60秒

自军成员	武力	兵种
袁术	1	弓兵
纪灵	6	骑兵
张勋	5	骑兵
於夫罗	3	骑兵
淳于琼	6	枪兵
编成空余	1.5格	
敌军成员	武力	兵种
吕布	10	弓兵
曹操	8	骑兵
孙策	9	骑兵
刘备	4	枪兵

作战要点：虽然敌人阵容豪华，乍一看我军处于劣势，但其实我军并非弱旅，完全可以利用人数上的优势这一特点，集中全部兵力以弱胜强，甚至可以攻陷敌城。

198年 下邳之战

胜利条件 生存60秒

自军成员	武力	兵种
吕布	10	骑兵
陈宫	4	弓兵
编成空余	3.5格	
敌军成员	武力	兵种
曹操	8	骑兵
刘备	4	枪兵
夏侯敦	8	骑兵
张飞	8	枪兵
荀玉	1	弓兵

作战要点：两军势力相差不远，一定要注意兵力恢复和计略的使用。

212年 马腾之死

胜利条件 生存70秒

自军成员	武力	兵种
马腾	5	骑兵
马岱	5	骑兵
马铁&马休	3	骑兵
编成空余	4格	
敌军成员	武力	兵种
曹操	8	骑兵
曹仁	6	骑兵
曹洪	6	弓兵

作战要点：我军实力远超敌军，可轻松取胜。

213年 马超举兵

胜利条件 40秒内战胜魏军

自军成员	武力	兵种
马超	9	骑兵

庞德	8	骑兵
韩遂	5	骑兵
马岱	5	骑兵
马玩	5	骑兵
敌军成员	武力	兵种
曹操	8	骑兵
许褚	8	弓兵
杨阜	2	骑兵
贾诩	1	骑兵
王异	4	弓兵

作战要点：顶住敌人的第一次进攻后开始反击，攻略城池时间较紧，但取胜却不难。

225年 南蛮王孟获一

胜利条件 50秒内全歼敌军

自军成员	武力	兵种
孟获	6	象兵
祝融	7	象兵
忙牙长	5	象兵
带来洞主	5	象兵
敌军成员	武力	兵种
金环三结	3	象兵
一般兵*2	2	骑兵
一般兵*2	2	枪兵
一般兵	2	弓兵
一般兵	1	步兵

作战要点：敌人会全军突击，注意回复兵力，敌步兵会伏兵，在地图左中。

225年 南蛮王孟获二

胜利条件 40秒全歼敌军

自军成员	武力	兵种
孟获	6	象兵
孟优	6	象兵
忙牙长	5	象兵
带来洞主	5	象兵
金环三结	3	象兵
敌军成员	武力	兵种
阿会喃	3	骑兵
董荼那	3	弓兵
一般兵	3	骑兵
一般兵*2	2	骑兵
一般兵*2	2	枪兵
一般兵	2	弓兵
一般兵	1	步兵

作战要点：全军突击即可以兵力优势快速歼灭敌军。

225年 南蛮王孟获三

胜利条件 20秒击破朵思大王

自军成员	武力	兵种
孟获	6	象兵
忙牙长	5	象兵
金环三结	3	象兵
阿会喃	3	骑兵
董荼那	3	弓兵
编成空余	1格	
敌军成员	武力	兵种
朵思大王	5	象兵
鄂焕	7	步兵
一般兵*2	2	骑兵
一般兵	2	弓兵
一般兵	1	步兵

作战要点：本战的难度就在于快速消灭朵思大王，开战后全军突击，朵思大王就在地图右上。

国家	名称	武将	增加效果
魏	爱马忠公	于禁	突击发动
魏	女杰盾	王异	弓兵防御
魏	奇袭の衣	贾诩	伏兵威力
魏	后方指挥棒	郭嘉	计略时间
魏	黑蝶の发饰	郭皇后	士气上升
魏	白狼骏马	乐进	突击发动
魏	勇战铁兜	夏侯渊	弓兵防御
魏	白狼铁骑	夏侯渊	突击威力
魏	勇战铁骑	夏侯敦	突击威力
魏	名马赤兔	关羽	突击威力、突击发动
魏	虎痴盾	许褚	骑兵防御
魏	狼牙棒	许褚	最大兵力
魏	胡笳十八拍	蔡文姬	最大兵力
魏	狼顾剑	司马懿	最大兵力
魏	黑羽扇	司马懿	计略时间
魏	见舞いの空箱	荀玉	最大兵力
魏	公达防御壁	荀攸	骑兵防御
魏	大斧	徐晃	最大兵力
魏	凤凰の羽饰	甄皇后	士气上升
魏	洛水の发饰	甄皇后	士气上升
魏	脱出骏马	曹昂	移动速度
魏	大战弓	曹洪	射程距离
魏	前线指挥棒	曹彰	计略时间
魏	七步诗笔	曹植	最大兵力
魏	九钩刀	曹仁	最大兵力
魏	白狼逸马	曹仁	突击发动
魏	名马绝影	曹操	突击威力、突击发动
魏	至宝倚天剑	曹操	计略时间、最大兵力
魏	孟德新书	曹操	计略时间
魏	盘古盾	张合	枪兵防御
魏	恐妻剑	张春华	计略时间、最大兵力
魏	九品官人法	陈群	计略范围
魏	埋伏の衣	程昱	伏兵威力
魏	仁王盾	典韦	枪兵防御
魏	双戟	典韦	最大兵力
魏	大圆盾	文聘	枪兵防御
魏	大铁剑	鲍信	最大兵力
魏	名马娲	庞德	突击威力、突击发动
魏	铁壁盾	满宠	枪兵防御
魏	西方兵书	杨阜	计略时间
魏	白狼强马	李通	突击威力
魏	改良弓	李典	射程距离
魏	破凰剑	司马懿	最大兵力
蜀	街亭盾	王平	弓兵防御
蜀	张家の足具	夏侯月姬	移动速度
蜀	青龙偃月刀	关羽	勇猛效果、最大兵力
蜀	偃月刀冷艳锯	关银屏	迎击威力、攻击力
蜀	慈爱の耳饰	甘皇后	士气上升
蜀	赤心书简	简雍	计略时间

国家	名称	武将	增加效果
蜀	血布屈刀	魏延	最大兵力
蜀	银柄枪	姜维	最大兵力
蜀	汉中大刀	严颜	最大兵力
蜀	月英眼镜	黄月英	最大兵力、士气上升
蜀	名弓钟馗	黄忠	射程距离、最大兵力
蜀	汉中象鼻刀	黄忠	最大兵力
蜀	大战枪	周仓	迎击威力
蜀	至宝青　剑	赵云	勇猛效果、最大兵力
蜀	大蛇矛	张飞	迎击威力
蜀	蛇矛汉大将	张飞	迎击威力、攻击力
蜀	十六策	马谡	最大兵力
蜀	伊达眼镜	马岱	伏兵威力
蜀	狮子心兜	马超	伏兵防御
蜀	徐州丹	糜竺	最大兵力
蜀	决意の发饰	糜夫人	士气上升
蜀	六韬	庞统	计略时间
蜀	凶马的卢	庞统	移动速度
蜀	吴家玉腕轮	穆皇后	士气上升
蜀	漆黑矛	孟达	迎击威力
蜀	双股剑	刘备	最大兵力
蜀	蜀传剑甘陵	刘封	最大兵力
蜀	青龙偃月刀	关羽	迎击威力、攻击力
蜀	青龙偃月刀	关羽	迎击威力、攻击力
蜀	孔明羽扇	诸葛亮	计略时间、最大兵力
蜀	怒龙の剑	刘备	最大兵力
吴	乾象历注	阚泽	计略时间
吴	占术者の靴	虞翻	移动速度
吴	气炎铁兜	黄盖	伏兵防御
吴	吴家羽扇	吴国太	士气上升
吴	矢印盾	朱桓	骑兵防御
吴	名刀安国	朱治	最大兵力
吴	形见の花饰	小乔	士气上升
吴	河战枪	孙桓	迎击威力
吴	古锭刀	孙坚	计略时间、最大兵力
吴	传国の玉玺	孙坚	计略时间、最大兵力
吴	疾走骏马	孙策	突击威力
吴	宝剑龙渊	孙策	勇猛效果、最大兵力
吴	宝剑太阿	孙策	勇猛效果、最大兵力
吴	三略	太史慈	计略时间
吴	南方刚弓	太史慈	射程距离
吴	气炎铁壁	程普	弓兵防御
吴	刚长弓	丁奉	射程距离
吴	青龙偃月刀	潘璋	迎击威力、攻击力
吴	名刀陆荣	陆逊	计略威力、最大兵力
吴	捕缚指挥棒	吕蒙	计略时间
吴	阿蒙の头巾	吕蒙	伏兵防御
吴	同盟计划书	鲁肃	最大兵力
凉	西凉丽马	王异	移动速度
凉	大稚刀九天应	华雄	勇猛效果

国家	名称	武将	增加效果
凉	西凉黑马	韩遂	移动速度
凉	こそ泥マント	牛辅	移动速度
凉	西凉铁骑	高顺	突击威力
凉	夺还良马	侯成	移动速度
凉	名宝胡儿	蔡文姬	最大兵力、士气上升
凉	后世への记录	蔡邕	计略时间
凉	真珠の首饰	邹	士气上升
凉	太鼓盾	臧霸	弓兵防御
凉	西凉强马	张辽	突击威力
凉	凶马刑天	董卓	突击威力、突击发动
凉	名马葬蹄	董白	最大兵力、士气上升
凉	西凉逸马	马玩	突击威力
凉	武威战枪	马超	最大兵力
凉	名马莫候	马腾	突击发动、移动速度
凉	相讨指挥棒	李催&郭汜	计略时间
凉	方天画戟	吕布	勇猛效果、最大兵力
袁	伪帝の玉玺	袁术	最大兵力
袁	宝杖大黄金	袁绍	计略时间、最大兵力
袁	一对枪	麸义	迎击威力
袁	攻城战盾	高览	弓兵防御
袁	象鼻刀	淳于琼	迎击威力
袁	洛水铁扇	甄洛	最大兵力
袁	大将军兜	张勋	步兵防御
袁	七子笔	陈琳	计略时间
袁	主君への上奏书	田丰	计略范围
袁	真珠の粉药	田丰	最大兵力
袁	乌九弓	蹋顿	射程距离
袁	银鞍铁骑	文丑	突击威力
袁	袁家特药金丹	逢纪	最大兵力
袁	传家宝刀	刘备	最大兵力
他	于吉丹	于吉	回复速度、最大兵力
他	洛阳丹	王允	最大兵力
他	青囊书	华佗	计略时间
他	赦书	献帝	计略时间
他	名马白仙	公孙瓒	突击发动、移动速度
他	讨伐指挥棒	皇甫嵩	计略时间
他	秘宝藤甲帽	兀突骨	骑兵防御、弓兵防御、枪兵防御
他	ババイヤ	朵思大王	回复速度、最大兵力
他	太平要术书	张角	最大兵力
他	落凤弓	张任	射程距离
他	妖术士の靴	张宝	移动速度
他	黄巾头巾	张梁	步兵防御
他	マンゴー	董荼那	回复速度
他	ドラゴンフルーツ	忙牙长	回复速度、最大兵力
他	バイナップル	木鹿大王	回复速度、最大兵力
他	骨付き肉	孟获	回复速度、最大兵力
他	荆州丹	刘表	最大兵力
他	孙子	卢植	计略时间

武将卡片

本作卡片共有302张，目前已知的收集方法仅是通过战斗，无论胜败都可随机获得一张卡片，以下为目前收集到的272张卡片资料，虽然距离完美收集还差30张，但已足够让玩家熟悉武将性能，组建队伍进行战斗。得到卡片越多，收集到新卡片的几率越低，想达成完美收集需要大量的时间和精力。一般来说，玩家进行哪个势力的战斗，得到哪个势力的武将卡片的几率较高，不过依然可以得到别的势力的卡片。收集的卡片越多，玩家可以使用的战术越多，队伍的变化越大，因此一定要努力进行完美收集。



卡片战器相辅相成 完美收集才是最终目标

←虽然是掌上作品，但是游戏画面并不粗糙。

魏（62/63）

编号	姓名	武力	知力	兵种	编成点数	特技	计略	计略效果	消费士气	效果时间
魏001	于禁	5	6	骑兵	1.5	伏兵	魏武之强	自身武力长时间提升	4	知力时间
魏002	王异	4	8	弓兵	1.5	防栅、魅力	鼓舞之舞	自身撤退前提升士气上升速度，发动时自身不能移动	4	自身撤退前
魏003	蒯越	2	7	弓兵	1	伏兵	弱体化之计	范围内敌武力下降	5	知力时间
魏004	郭嘉	4	9	骑兵	1.5	伏兵	后方指挥	范围内己方武将武力上升	4	知力时间
魏005	郭皇后	2	7	弓兵	1	魅	弱体化连计	与拥有连计自军武将间敌武力下降	4	知力时间
魏006	乐进	4	3	骑兵	1	—	魏武强兵	自身武力上升	3	知力时间
魏007	夏侯渊	7	6	弓兵	2	魅、勇	魏武强兵	自身武力上升	3	知力时间
魏008	夏侯渊	8	4	骑兵	2	—	神速战法	自身武力、移动速度上升	4	知力时间
魏009	夏侯敦	7	6	骑兵	2	魅、勇	只眼睥睨	范围内敌武力下降	5	知力时间
魏010	夏侯敦	8	6	骑兵	2.5	—	强化战法	自身武力上升	4	知力时间
魏011	关羽	9	5	骑兵	2.5	勇	鬼神降临	提升我军武力，战场上敌未撤退部队比我军未撤退部队数越高提升效果越高，在一定武力以上还增加移动力	5	知力时间
魏012	许褚	9	1	弓兵	2.5	栅、募	刹那怪力	自身武力大幅上升	3	知力短时间
魏013	许褚	8	2	弓兵	2	勇	防护战法	所受武力伤害减轻	4	知力时间
魏014	蔡文姬	1	7	骑兵	1	魅	飞天之舞	自身不能移动，己方全体移动力上升	5	自身撤退前
魏015	司马懿	6	10	骑兵	2	伏、魅	攻守自在	范围内敌武力、知力下降；范围内自军多于敌军时，范围内自军武力、速度上升		
魏016	司马懿	4	9	骑兵	1.5	伏	虚脱连计	范围内敌武力、移动速度下降	6	知力时间
魏017	荀玉	1	9	弓兵	1	—	玄妙反计	敌计略无效化，并反射伤害	3	一瞬
魏018	荀攸	3	8	弓兵	1.5	栅	大水计	给予范围内敌军水属性伤害，伤害度根据双方知力而定	7	一瞬
魏019	徐晃	7	5	2	骑兵	活、连	神速战法	自身武力、移动速度上升	4	知力时间
魏021	甄皇后	2	5	弓兵	1	魅	鼓舞之舞	自军士气上升速度上升	4	自身撤退前
魏022	曹昂	3	4	骑兵	1	—	殿下用我的马	战场上自身除外自军武力最高者武力、移动力上升，自身撤退	3	知力时间
魏023	曹洪	6	4	弓兵	1.5	—	特攻战法	武力、城攻击力上升，强制前进	4	知力时间
魏024	曹彰	5	3	枪兵	1.5	勇	防护战法	所受武力伤害减轻	4	知力时间
魏025	曹植	1	6	弓兵	1	栅、魅	净化之计	范围内己方受敌计略效果消失	3	一瞬
魏026	曹仁	5	6	骑兵	1.5	—	刹那号令	范围内己方武力短时间上升	3	知力短时间
魏027	曹仁	6	4	骑兵	1.5	—	神速战法	自身武力、移动速度上升	4	知力短时间
魏028	曹操	8	10	骑兵	3	伏、活、魅	魏武大号令	范围内己方武力上时间上升	6	知力长时间
魏029	曹操	8	9	骑兵	2.5	魅	霸者求心	范围内己方武力上升	6	知力时间
魏030	曹操	7	8	骑兵	2	魅	特攻大号令	武力、城攻击力上升，强制前进	6	知力时间
魏031	张合	7	5	枪兵	2	—	刹那粘合	范围内己方受武力伤害减轻	3	知力短时间
魏032	张春华	2	7	弓兵	1	伏、魅	云散雾消之计	范围内敌计略效果消失，敌武力下降	6	知力时间
魏033	张辽	9	6	骑兵	2.5	—	神速大号令	范围内己方骑兵武力、移动速度上升	7	知力时间
魏034	陈群	2	7	弓兵	1	—	云散之计	敌计略效果消失	3	一瞬
魏035	程昱	1	7	枪兵	1	伏	反计	敌计略无效化，并反射伤害	2	一瞬
魏036	典韦	9	1	枪兵	2.5	栅	替身	复活自军撤退部队，自身消失	3	一瞬
魏037	典韦	7	2	枪兵	2	勇	刹那怪力	自身武力短时间大幅上升	3	知力短时间
魏038	文聘	5	2	弓兵	1.5	栅、募	强化战法	自身武力上升	4	知力时间
魏039	鲍信	5	4	弓兵	1.5	—	强化战法	自身武力上升	4	知力时间
魏040	庞德	8	4	骑兵	2	勇	特攻战法	武力、城攻击力上升，强制前进	4	知力时间
魏041	满宠	4	7	枪兵	1.5	伏	连环小计	范围内敌军移动速度下降	5	知力时间
魏042	杨阜	2	7	骑兵	1	—	弱体化小计	范围内敌军武力下降	4	知力时间
魏043	李通	3	3	骑兵	1	勇、连	神速战法	自身武力、移动速度上升	4	知力时间
魏044	李典	3	6	弓兵	1	—	看破	敌计略无效化	2	一瞬
DS001	郭皇后	2	7	骑兵	1	—	鼓舞之舞	自军士气上升速度上升	4	自身撤退前
群雄英杰001	曹操	5	5	骑兵	1.5	魅	指挥	范围内己方武力上升	5	知力时间
LE001	司马懿	6	10	骑兵	2	伏、魅	攻守自在	范围内敌武力知力下降，范围内己方多于敌军时，己方武力、移动速度上升	6	知力时间
NO.003	蒯越	2	7	弓兵	1	伏	弱体化之计	范围内敌武力下降	5	知力时间
NO.011	夏侯敦	8	6	骑兵	2.5	—	强化战法	自身武力上升	4	知力时间
NO.012	牛金	3	1	骑兵	1	勇	奋起战法	自身武力上升、兵力回复	5	知力时间
NO.016	蔡瑁	3	5	弓兵	1	—	连环小计	范围内敌军移动速度下降	5	知力时间
NO.017	左慈	1	8	步兵	1.5	伏、活	变化之术	自身武力提高与敌方武力最高者相等，包括计略提高的部分	4	知力长时间
NO.024	甄皇后	3	7	弓兵	1.5	栅、魅	飞天之舞	自身外己方移动速度上升	5	自身撤退前
NO.031	曹丕	4	7	骑兵	1.5	魅	指挥	范围内己方武力上升	5	知力时间
NO.032	张合	7	5	攻城兵	2	—	魏武之强	自身武力长时间上升	4	知力时间
NO.035	陈宫	1	7	骑兵	1	—	水计	给予范围内敌军水属性伤害，伤害程度根据双方知力而定	7	一瞬
NO.041	卞皇后	1	7	步兵	1	—	鼓舞之舞	自军士气上升速度上升	4	自身撤退前
NO.045	刘晔	1	6	骑兵	1	—	看破	敌计略无效化	2	一瞬
NO.149	郭嘉	2	9	骑兵	1.5	伏兵	神算鬼谋	敌计略发动无效，吸收敌发动计略士气	4	一瞬
NO.151	荀玉	1	9	弓兵	1	栅	玄妙防卫	范围内敌武力下降	5	知力时间
NO.152	徐庶	3	9	枪兵	1.5	伏	云散雾消之计	范围内敌计略效果消失，敌武力下降	6	知力时间
NO.154	曹洪	6	4	骑兵	1.5	—	殿下用我的马	自身外己方武力最高者武力、移动速度上升，自身撤退	3	知力时间
NO.155	李典	5	6	弓兵	1.5	—	看破	敌计略无效化	2	一瞬

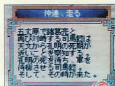
蜀（59/70）

编号	姓名	武力	知力	兵种	编成点数	特技	计略	计略效果	消费士气	效果时间
蜀001	王平	5	5	枪兵	1.5	栅	大车轮战法	提升自身武力全方位无敌攻击	4	知力时间
蜀002	夏侯月姬	2	7	枪兵	1	魅	落雷	范围内三次落雷，伤害程度根据双方知力而定	6	一瞬
蜀003	关羽	9	8	枪兵	3	栅、勇、募	车轮大号令	范围内己方枪兵武力上升，全方位无敌枪攻击	6	知力时间
蜀004	关羽	8	6	枪兵	2.5	勇	强化战法	自身武力上升	4	知力时间
蜀005	关银屏	3	5	枪兵	1	魅、勇	青春血觉醒	武力上升至蜀军己方武将最高值，上升一定程度后实行无敌枪攻击	3	知力时间
蜀006	甘皇后	1	4	步兵	1	魅	回复之舞	自身除外己方兵力回复	7	自身撤退前
蜀007	关平	5	5	枪兵	1.5	募	奋激战法	自身武力上升，兵力回复	3	知力时间
蜀008	简雍	2	3	枪兵	1	伏、魅	无血开城	自身城攻击力上升，武力下降，战斗剩余时间越少效果越高	3	知力时间
蜀010	姜维	7	7	枪兵	2	募	挑衅	范围内敌人全部向自身移动	3	知力时间
蜀011	姜维	4	4	枪兵	1	—	质实刚健	自身武力上升，敌计略无效果	3	知力时间
蜀012	严颜	5	4	骑兵	1.5	勇、募	奋激战法	自身武力上升、兵力回复	3	知力时间
蜀013	黄月英	1	9	攻城兵	1.5	魅	黄式加速装置	移动速度上升	4	知力时间
蜀014	黄月英	4	8	攻城兵	1.5	栅、魅	忠义援兵	范围内己方兵力回复，并且超出兵力上限	5	一瞬
蜀015	黄忠	7	4	弓兵	2	栅	零距离战法	自身武力大幅上升，弓射程距离下降	4	知力时间
蜀016	黄忠	7	5	骑兵	2	勇、募	不屈不挠	自身武力上升、兵力回复	5	知力时间
蜀017	沙摩柯	5	3	弓兵	1.5	勇	零距离战法	自身武力大幅上升、弓射程距离下降	4	知力时间
蜀018	周仓	6	3	枪兵	1.5	勇	大车轮战法	自身武力上升、全方位无敌枪攻击	4	知力时间
蜀020	诸葛亮	3	9	弓兵	1.5	栅	石兵八阵	范围内敌军混乱移动	4	知力时间
蜀021	徐庶	3	9	骑兵	1.5	伏	落雷	单位内三次落雷攻击，伤害根据双方知力而定	6	一瞬
蜀022	孙尚香	5	4	弓兵	1.5	魅	的确的援兵	范围内武力最高己方部队兵力回复	3	一瞬
蜀024	赵云	8	4	枪兵	2	募	质实刚健	自身武力上升，敌计略无效果		
蜀025	张松	1	6	骑兵	1	—	蜀之诱导	范围内敌人全部向自身移动	3	知力时间
蜀026	张飞	9	3	枪兵	2.5	勇	长坂桥的仁王	自身武力上升，范围内敌人全部向自身移动	6	知力时间
蜀027	张飞	8	3	枪兵	2	勇	大车轮战法	自身武力上升、全方位无敌枪攻击	4	知力时间
蜀028	赵累	3	6	枪兵	1	—	忠义援兵	范围内己方兵力回复，并且超出兵力上限	5	一瞬
蜀030	马岱	5	7	骑兵	1.5	伏	质实刚健	自身武力上升，敌计略无效果	3	知力时间
蜀031	马超	9	5	骑兵	2.5	魅	白银狮子	武力、移动速度及突击威力上升	6	效果时间
蜀032	马超	8	3	骑兵	2	勇	一骑当千	自身武力大幅上升，不易成为敌计略对象	5	知力时间
蜀033	糜竺	2	7	骑兵	1	—	的确的援兵	回复范围内己方最高武力者士兵数	3	一瞬
蜀034	糜夫人	1	6	弓兵	1	栅、魅	替身	复活己方部队，自身撤退	3	一瞬
蜀035	法正	4	8	枪兵	1.5	伏	挑衅	范围内敌全部向自身移动	3	知力时间
蜀036	庞统	4	8	枪兵	1.5	伏	连环之诱	范围内敌军移动速度、知力下降	6	知力时间
蜀037	庞统	1	9	枪兵	1	伏	连环之计	范围内敌军移动速度下降	6	知力时间
蜀038	穆皇后	1	5	骑兵	1	魅	忠诚之舞	自身除外，己方最大兵力上升	4	自身撤退前
蜀039	孟达	3	5	枪兵	1	连	反逆狼烟	自身武力大幅上升，战场上己方随机撤退一部队，如无部队可撤，效果低下	4	知力时间
蜀041	刘备	4	7	枪兵	1.5	魅、募	桃园之誓	范围内己方武力大幅上升，但任意一支己方部队撤退则效果中全部部队撤退	7	知力时间
蜀042	刘封	5	4	骑兵	1.5	—	强化战法	自身武力上升	4	知力时间
蜀0443	廖化	3	4	骑兵	1	—	奋激战法	自身武力上升、兵力回复	3	知力时间
EX001	刘备	5	5	步兵	1.5	魅	指挥	范围内己方武力上升	5	知力时间
EX002	诸葛亮	8	1	步兵	2	伏	破坏的豪雷	范围内五次落雷攻击，敌军所受伤害根据双方知力而定	8	一瞬
EX004	诸葛亮	5	9	枪兵	2	魅	落雷	范围内三次落雷攻击，敌军所受伤害根据双方知力而定	6	一瞬
DS002	甘皇后	1	8	1	弓兵	魅	忠义援兵	范围内己方兵力回复，并且超出兵力上限	5	一瞬
群雄英杰002	刘备	5	5	枪兵	魅	指挥	范围内己方武力上升		5	知力时间
LE006	张飞	8	3	枪兵	2	勇	大车轮战法	自身武力上升，全方位无敌枪攻击	4	知力时间
LE009	刘备	4	7	枪兵	1.5	魅、募	桃园之誓	范围内己方武力大幅上升，但任意一支己方部队撤退则效果中全部部队撤退	7	知力时间
NO.046	伊籍	2	6	弓兵	1	—	援军	范围内己方兵力回复	6	一瞬
NO.056	吴懿	3	3	枪兵	1	—	援军	范围内己方兵力回复	6	一瞬
NO.066	孙乾	2	5	枪兵	1	—	再出击	复活撤退己方部队，两部队以上随机复活	4	一瞬
NO.073	陈圭&陈登	1	5	枪兵	栅	挑衅	范围内敌军向自身移动		3	知力时间
NO.074	陈到	5	3	枪兵	1.5	活	大车轮战法	自身武力上升，全方位无敌枪攻击	4	知力时间
NO.079	马良	1	8	枪兵	1	—	守护刚雷	范围内五次落雷攻击，敌军所受伤害根据双方知力而定	8	一瞬
NO.086	雷铜	5	5	枪兵	1.5	—	落雷	范围内三次落雷攻击，敌军所受伤害根据双方知力而定	6	一瞬
NO.087	刘禅	1	1	步兵	1	活	赦命	战场中己方武力最高者武力大幅上升	4	知力时间
NO.089	刘备	4	6	枪兵	1.5	魅	桃园之誓	范围内己方武力大幅上升，但任意一支己方部队撤退则效果中全部部队撤退	7	知力时间
NO.090	刘封	3	3	枪兵	1	—	大车轮战法	自身武力上升，全方位无敌枪攻击	4	知力时间
NO.156	关羽	8	5	枪兵	2	—	不动大车轮	自身武力上升，全方位无敌枪攻击，效果中不能移动	5	知力时间
NO.158	赵云	6	3	枪兵	1.5	—	神速大车轮	自身武力、移动速度上升，全方位无敌枪攻击	4	知力时间
NO.159	张飞	6	2	枪兵	1.5	勇	暴乱大车轮	自身武力大幅上升，全方位无敌枪攻击，但移动操作不能	4	知力时间
NO.161	刘备	5	6	枪兵	1.5	魅	奋起大号令	范围内己方武力、兵力上升	6	知力时间

吴（57/65）

编号	姓名	武力	知力	兵种	编成点数	特技	计略	计略效果	消费士气	效果时间
吴001	阚泽	2	6	枪兵	1	伏	舍命举荐	战场中武力最高己方知力提升，自身撤退	2	知力时间
吴002	韩当	3	3	弓兵	1	栅	强化战法	自身武力上升	4	知力时间
吴003	甘宁	8	2	弓兵	2	勇	双弓麻痹矢战法	自身武力上升，可同时攻击敌二部队，命中的敌军移动速度下降	5	知力时间
吴004	甘宁	8	6	弓兵	2.5	勇	强化战法	自身武力上升	4	知力时间
吴005	虞翻	1	7	弓兵	1	栅	火计	范围内火属性攻击，敌军所受伤害根据双方知力而定	7	一瞬
吴006	黄盖	6	4	枪兵	1.5	—	强化战法	自身武力上升	4	知力时间
吴007	吴景	3	5	弓兵	1	—	远弓麻痹矢战法	自身武力射程上升，命中的敌军移动速度下降	4	知力时间
吴009	吴夫人	1	8	弓兵	1	栅、魅	贤母之助	范围内己方武力知力上升	5	知力时间
吴010	周姬	2	8	弓兵	1	魅	戒之炎	范围内火属性攻击，敌军所受伤害根据双方知力而定，不受反计影响	5	一瞬
吴012	周瑜	8	10	弓兵	3	伏、魅	最期之业火	范围内火属性攻击，敌军所受伤害根据双方知力而定，自身撤退	4	一瞬
吴013	周瑜	6	9	弓兵	2	伏、魅	赤壁大火	范围内火属性攻击，敌军所受伤害根据双方知力而定	7	一瞬
吴014	朱桓	5	6	弓兵	1.5	—	火计	范围内火属性攻击，敌军所受伤害根据双方知力而定	7	一瞬
吴015	朱然	4	7	弓兵	1.5	栅	防栅再键	复活已被破坏的栅栏	6	一瞬
吴016	朱治	2	6	弓兵	1	—	再起拥护者	复活己方撤退一部队，被复活部队武力上升	4	知力时间

吴017	小乔	2	4	步兵	1	栅、魅	江东小华	战场上武力最高的己方部队全部计略效果消失	2	一瞬
吴018	小乔	2	4	步兵	1.5	栅、魅	流星仪式	攻击敌军城池，并不受反计影响	5	一瞬
吴019	徐盛	7	7	弓兵	2	栅	麻痹矢法	自身武力上升，命中的敌军移动力下降	4	知力时间
吴020	祖茂	6	4	骑兵	1.5	—	孙武的替身	复活己方一撤退部队，自身撤退	3	一瞬
吴021	孙桓	3	6	枪兵	1	—	火计	范围内火属性攻击，敌军所受伤害根据双方知力而定	7	一瞬
吴025	孙权	4	6	弓兵	1.5	栅、魅	守成名君	范围内敌军城攻击立下降	4	知力时间
吴027	孙策	7	4	骑兵	2	魅、勇	小霸王的蛮勇	自身武力和移动速度大幅上升，效果后自身撤退	5	知力时间
吴028	孙策	7	4	枪兵	2	魅、勇	雄飞之时	蓄力计，自身武力大幅上升，不受反计影响	4	知力时间
吴029	大乔	2	4	弓兵	1	魅	江东大乔	范围内己方全部计略效果消失	4	一瞬
吴030	大乔	2	4	弓兵	1	魅	远弓之舞	自身除外全军弓矢射程上升	4	自身撤退前
吴031	太史慈	9	4	弓兵	2.5	勇	乱射	自身武力上升，攻击射程范围内全部敌军	4	知力时间
吴033	陈武	5	3	枪兵	1.5	勇	汉的意地	自身武力大幅上升，效果后撤退	4	知力时间
吴034	程普	5	5	弓兵	1.5	栅	远弓射法	自身武力射程上升	4	智力时间
吴035	丁奉	6	4	弓兵	1.5	—	麻痹矢战法	自身武力上升，命中的敌军移动速度下降	4	知力时间
吴036	潘璋	3	5	枪兵	1	伏	强化战法	自身武力上升	4	知力时间
吴037	陆逊	5	9	枪兵	2	栅	夷陵之炎	范围内火属性攻击，敌军所受伤害根据双方知力而定	7	一瞬
吴038	凌统	5	4	枪兵	1.5	—	强化战法	自身武力上升	4	知力时间
吴039	吕范	2	7	步兵	1	伏	火计	范围内火属性攻击，敌军所受伤害根据双方知力而定	7	一瞬
吴041	吕蒙	5	5	枪兵	1.5	—	吴下阿蒙	自身武力在发动后徐徐上升	5	知力时间
吴042	鲁肃	4	8	枪兵	1.5	栅	同盟缔结	士气上升为最大士气，但不能超过12	2	战斗终了前
EX003	大乔&小乔	2	6	弓兵	2	栅、魅	流星招来	攻击敌军城池	7	一瞬
EX008	凌统	5	2	骑兵	1.5	—	复仇	自身武力上升，己方撤退部队越多效果越高	4	知力时间
EX009	孙策	8	3	步兵	2	勇	小霸王的蛮勇	自身武力、移动速度大幅上升，效果终了后撤退	5	知力时间
群雄英杰003	孙权	5	5	弓兵	1.5	魅	指挥	范围内己方武力上升	5	知力时间
NO.092	韩当	3	3	弓兵	1	—	精神统一	自身武力上升，异常状态治疗	4	知力时间
NO.093	甘宁	8	2	攻城兵	2	勇	奋起战法	自身武力上升，兵力回复	5	知力时间
NO.103	小乔	1	4	弓兵	1	魅	远矢之舞	自身除外己方射程上升	5	自身撤退前
NO.105	蒋钦	5	3	弓兵	1.5	—	远弓战法	自身武力、射程上升	4	知力时间
NO.106	诸葛瑾	1	8	弓兵	1	栅	孙吴的再编	复活己方一撤退部队，两部队以上时随机复活	4	一瞬
NO.108	孙权	5	8	弓兵	2	栅、魅	守成名君	范围内敌城攻击力下降	4	知力时间
NO.109	孙权	4	6	弓兵	1.5	栅、魅	少年王的手腕	范围内吴己方全部武力上升	6	知力时间
NO.112	孙尚香	5	4	枪兵	1.5	魅	吴的援军	范围内吴己方兵力回复	5	一瞬
NO.113	大乔	1	4	弓兵	1	魅	封印之舞	敌计略使用不能	12	自身撤退前
NO.114	大乔	1	6	弓兵	1.5	魅	流星招来	攻击敌人城池	7	一瞬
NO.116	张弘	1	9	弓兵	1	栅	防栅强化	自军防栅耐久度上升	4	一瞬
NO.117	张昭	1	9	弓兵	1	栅	防栅再建	被破坏防栅复活	6	一瞬
NO.121	董袭	5	4	弓兵	1.5	—	汉的意地	自身武力大幅上升，效果后撤退		
NO.124	凌操	3	3	弓兵	1	—	麻痹矢战法	自身武力上升，命中的敌军移动速度下降	4	知力时间
NO.128	吕蒙	7	4	弓兵	2	栅	吴下阿蒙	自身武力徐徐上升	5	知力时间
NO.129	鲁肃	4	8	弓兵	1.5	栅	指挥	范围内己方武力上升	5	知力时间
NO.163	周瑜	3	8	骑兵	1.5	—	火计	范围内火属性攻击，敌军所受伤害根据双方知力而定	7	一瞬
NO.165	徐夫人	1	6	步兵	1	魅	复仇的命令	自身除外战场上武力最高的己方武力上升，撤退部队数越高效果越高	4	知力时间
NO.170	孙静	2	6	弓兵	1	栅	强化战法	自身武力上升	4	知力时间












凉（38/40）

编号	姓名	武力	知力	兵种	编成点数	特技	计略	计略效果	消费士气	效果时间
凉001	阎行	6	4	骑兵	1.5	—	蚩尤再世	自身武力移动速度上升，突击中武力再度提升	4	知力时间
凉002	王异	4	5	骑兵	1.5	栅、魅	金城铁壁	自城城防回复	4	一瞬
凉003	贾诩	4	8	骑兵	1.5	伏	虚诱掩杀之计	范围内己方武力上升，敌军士气越低效果越高	5	知力时间
凉004	华雄	8	4	骑兵	2	勇	恶鬼暴剑	自身武力大幅上升，自城城防减少	3	知力时间
凉005	韩遂	5	6	骑兵	1.5	—	反逆狼烟	自身武力大幅上升，己方随机撤退一部队，如无可撤退部队，则效果低下	4	知力时间
凉006	魏续	3	4	弓兵	1	—	卑屈的急袭	武力上升，敌人士气越低效果越高	3	知力时间
凉007	牛辅	3	3	骑兵	1	—	卑屈的急袭	武力上升，敌人士气越低效果越高	3	知力时间
凉008	高顺	8	2	骑兵	2	—	陷阵营	武小过力、城攻击力、防栅破坏力上升，效果中强制前进，自城防御度越低效果越高	3	知力时间
凉009	侯成	4	1	骑兵	1	—	强化战法	自身武力上升	4	知力时间
凉010	蔡文姬	2	7	弓兵	1	魅	望乡之歌	范围内敌军兵力徐徐下降，入城后效果消失，发动中自城受到伤害	5	知力时间
凉011	蔡邕	1	8	骑兵	1	栅	封印之计	范围内敌军不能使用计略	3	知力时间
凉012	邹	2	7	步兵	1	伏、魅	堕落之舞	两军士气最大值下降	5	自身撤退前
凉013	臧霸	3	4	骑兵	1	勇	火事场的马鹿力	自身武力上升，自城防御越低效果越高	4	知力时间
凉014	貂婵	2	5	弓兵	1.5	魅	倾国之舞	持续给予敌城伤害	7	自身撤退前
凉015	张辽	7	6	骑兵	2	—	人马一体	武力、移动速度上升，不受枪迎击伤害	3	知力时间
凉016	陈宫	4	7	弓兵	1.5	栅	破灭的献策	武力最高的己方武力提升，自城受到伤害	3	知力时间
凉017	董卓	7	7	骑兵	2	魅	暴虐的霸道	范围内己方武力移动速度上升，范围内己方部队越多，自城受到伤害越高	5	知力时间
凉018	董卓	8	7	骑兵	2.5	魅	人马大号令	范围内己方骑兵武力移动速度上升，并不受枪兵迎击伤害	7	知力时间
凉019	董白	2	5	骑兵	1	魅	退路遮断	范围内敌军不能回城	2	知力时间
凉020	马玩	5	5	骑兵	1.5	—	火事场的马鹿力	自身武力上升，自城防御度越低效果越高	4	知力时间
凉021	马岱	6	5	骑兵	1.5	—	不屈的忠义	兵力回复	3	一瞬
凉023	马腾	5	5	骑兵	1.5	魅、勇	西方之乱	复活己方一撤退部队，该部队移动速度上升，武力大幅上升，效果后该部队再撤退	4	知力时间
凉024	庞德	8	3	骑兵	2	—	猪突猛进	武力、移动速度大幅度上升，向部队面朝方向强制前进	3	知力时间

凉025	李傕&郭汜	6	2	弓兵	1.5	—	卑屈的急袭	武力上升，敌人士气越低效果越高	3	知力时间
凉026	李儒	1	8	弓兵	1	栅	暗杀之毒	范围内敌兵力徐徐下降，入城后效果消失	4	知力时间
凉028	吕布	10	2	骑兵	3	勇	赤兔咆哮	武力、移动速度大幅上升，向部队面朝方向强制前进	4	知力时间
凉029	吕布	10	2	弓兵	2.5	勇	飞将的神弓	战场上己方其他部队全部撤退，撤退部队武力越高，自身武力提升越高，并且射程上升、麻痹弓效果	4	知力时间
EX005	张辽	7	4	骑兵	2	勇	猪突猛进	武力、移动速度大幅上升，向部队面朝方向强制前进	3	知力时间
EX006	马超	8	6	骑兵	2.5	—	全军突击	范围内己方骑兵武力、移动速度、突击伤害上升	7	知力时间
DS003	马岱	5	5	骑兵	1.5	伏	看破	敌计略效果无效化	2	一瞬
NO.180	严氏	1	6	弓兵	1	栅、魅	恶女的剧毒	范围内敌兵力徐徐下降，入城后效果消失	5	知力时间
NO.183	胡车儿	7	1	步兵	1.5	—	卑屈的急袭	武力上升，敌军士气越低效果越高	3	知力时间
NO.186	徐荣	6	4	骑兵	1.5	—	恶逆无道	武力上升，效果中自城受到伤害	3	知力时间
NO.188	邹	2	6	步兵	1	伏、魅	诱惑	战场中敌军中武力最高者武力、知力、移动力下降	5	知力时间
NO.189	宋宪	4	3	步兵	1	—	卑屈的急袭	武力上升，敌军士气越低效果越高	3	知力时间
NO.191	张绣	5	5	骑兵	1.5	伏	卑屈的急袭	武力上升，敌军士气越低效果越高		
NO.192	貂婵	1	5	骑兵	1	栅、魅	破灭之舞	自城与敌城持续遭受伤害	5	自身撤退前
NO.198	马铁&马休	3	3	骑兵	1	—	人马一体	武力、移动速度上升，被枪兵迎击不受伤害	3	知力时间

袁（18/25）

编号	姓名	武力	知力	兵种	编成点数	特技	计略	计略效果	消费士气	效果时间
袁003	袁绍	5	5	骑兵	1.5	魅、募	荣光大号令	范围内己方武力上升，士气越高效果越高	6	知力时间
袁004	於夫罗	3	3	骑兵	1	—	多势之攻	武力上升，战场上己方部队越多效果越高	4	知力时间
袁006	麸义	3	3	枪兵	1	—	多势之攻	武力上升，战场上己方部队越多效果越高	4	知力时间
袁007	许攸	3	6	攻城兵	1	连	香车战法	移动速度上升，效果中强制前进	2	知力时间
袁008	纪灵	6	4	骑兵	1.5	募	多势之攻	武力上升，战场上己方部队越多效果越高	4	知力时间
袁009	高览	3	3	枪兵	1	—	一番枪	武力上升，未撤退效果终了士气上升	3	知力时间
袁010	淳于琼	6	3	枪兵	1.5	募	乌巢的断末魔	武力上升，士气越高效果越高，效果中撤退自军士气为零	4	知力时间
袁011	审配	2	7	步兵	1	栅	外堀决坏	自城前敌军全部受到水属性攻击，敌军所受伤害根据双方知力而定	6	一瞬
袁013	沮授	1	9	弓兵	1	栅	封印之计	范围内敌军不能使用计略	3	知力时间
袁014	张勋	5	2	骑兵	1.5	募	大量生产	撤退中己方攻城兵全部复活，复活的部队移动力上升	4	知力时间
袁015	张合	6	5	枪兵	1.5	—	一番枪	武力上升，未撤退效果终了士气上升	3	知力时间
袁017	田丰	4	9	步兵	1.5	伏	无隙攻击	范围内己方武力上升，效果终了时士气上升，撤退或效果消失士气不上升	5	知力时间
袁018	田丰	2	8	攻城兵	1	伏	水计	范围内水属性攻击，敌军所受伤害根据双方知力而定	7	一瞬
袁019	蹋顿	6	3	弓兵	1.5	—	强化战法	自身武力上升	4	知力时间
袁021	逢纪	3	7	攻城兵	1	—	自爆	范围内火属性攻击，敌军所受伤害根据双方知力而定，自身撤退	3	一瞬
DS005	淳于琼	7	5	弓兵	2	募	反逆狼烟	自身武力大幅上升，己方部队随机撤退一支，如无可撤退部队效果降低	4	知力时间
NO.206	袁兄弟	3	4	骑兵	1	—	争夺继承权	武力大幅上升，操作不能，效果后自身撤退	3	知力时间
NO.210	郭图	2	7	弓兵	1	伏	责任转嫁	包括自身在内一部队撤退，士气上升，自身撤退士气为零	3	一瞬

他（38/39）

编号	姓名	武力	知力	兵种	编成点数	特技	计略	计略效果	消费士气	效果时间
EX007	吕布	3	1	骑兵	1.5	—	天下无双	自身武力大幅上升，兵力、移动速度上升	6	知力时间
DS004	貂婵	3	7	弓兵	1.5	魅	挑衅	范围内敌军向自身移动	3	知力时间
他001	阿会喃	3	1	骑兵	1	活	强化战法	自身武力上升	4	知力时间
他002	于吉	1	8	步兵	1	伏	降雨	天气变为雨天，火系计略伤害减少，水系、雷系伤害增加，必须士气减少	3	知力时间
他003	王允	2	8	弓兵	1	—	连环小计	范围内敌军移动速度下降	5	知力时间
他004	鄂焕	7	2	步兵	1.5	勇	强化战法	自身武力上升	4	知力时间
他005	华佗	6	8	步兵	1.5	—	神医	范围内己方武力上升，敌军计略效果消失	5	知力时间
他006	金环三结	3	1	象兵		活	强化战法	自身武力上升	4	知力时间
他007	献帝	1	5	步兵		栅、魅	赦命	战场中己方武力最高者武力大幅上升	4	知力时间
他008	公孙瓒	5	5	骑兵	1.5	魅、募	白马阵	范围内己方移动速度上升	4	知力时间
他009	皇甫嵩	5	5	枪兵	1.5	—	贼军讨伐令	范围内己方武力上升，敌军部队数越多效果越高	5	知力时间
他010	兀突骨	9	1	象兵	2.5	—	猛进大号令	范围内己方武力、移动速度上升，发动时向部队面向方向强制移动	5	知力时间
他011	司马徽	1	8	弓兵	1	—	师之教诲	范围内己方知力上升	3	知力时间
他012	周仓	3	1	枪兵	1	活	强化战法	自身武力上升	4	知力时间
他013	祝融	7	3	象兵	2	魅	巨象猛进	武力、移动速度上升，向部队面向方向强制移动	3	知力时间
他014	带来洞主	5	3		1.5	活	弹射战法	自身武力、移动速度上升，吹飞攻击距离上升	3	知力短时间
他015	朵思大王	5	6		1.5	伏	毒泉之计	敌军中武力最高者武力下降，并给予徐徐伤害，入城效果消失	4	知力时间
他017	张任	6	6	弓兵	1.5	伏	强化战法	自身武力上升	4	知力时间
他018	张宝	3	7	步兵	1	—	大风	天气变为大风，火系伤害增加，火系计略消费士气减少	3	知力长时间
他019	张梁	5	1	步兵	1	—	黄巾之群	自身兵力回复	3	一瞬
他020	董荼那	3	1	弓兵	1	活	强化战法	自身武力上升	4	知力时间
他021	忙牙长	5	2	象兵	1.5	勇	神速战法	自身武力、移动速度上升	4	知力时间
他022	木鹿大王	8	1	象兵	2	勇	弹射战法	自身武力、移动速度上升，吹飞攻击距离上升	3	知力短时间
他023	孟获	6	2	象兵	2.5	活、活、活	南蛮王大号令	范围内他势力己方武力上升	5	知力时间
他024	孟优	6	2	象兵	1.5	—	象的休息	自身兵力回复		一瞬
他025	刘表	1	7	弓兵	1	栅、魅	指鹿为马之计	范围内敌知力下降	3	知力时间
他026	吕布	10	1	骑兵	3	勇	天下无双	自身武力大幅度上升，兵力回复，移动速度上升	6	知力时间
他027	卢植	3	8	骑兵	1.5	栅	师之教诲	范围内己方知力上升	3	知力时间
NO.131	邢道荣	4	1	步兵	1	活、勇	强化战法	自身武力上升	4	知力时间
NO.133	黄祖	5	3	弓兵	1.5	伏、活	麻痹矢战法	自身武力上升，命中的敌军移动速度下降	4	知力时间
NO.142	张鲁	1	5	弓兵	1	栅	五斗米道	撤退他势力己方一部队复活，两支以上时随机复活	4	一瞬
NO.143	程远志	3	2	步兵	1	活	黄巾之群	自身兵力回复	3	一瞬
NO.144	南华老仙	1	8	步兵	1	活、魅	金仙丹	范围内己方兵力回复	6	一瞬
NO.145	裴元绍	2	1	骑兵	1	活	强化战法	自身武力上升	4	知力时间
NO.146	刘璋	1	3	步兵	1	栅、魅	援军	范围内己方兵力回复	6	一瞬
NO.225	何进	3	1	步兵	1	—	何进大号令	范围内己方武力上升，知力大幅下降	4	知力时间
NO.227	何太后	1	3	步兵	1	魅	甘甜色香	范围内己方兵力回复，武力大幅下降	2	知力时间
NO.229	十常侍	1	8	步兵	1	伏、栅	密通之计	范围内敌军武力、知力、移动速度下降，敌军士气上升	4	知力时间



《光明力量EXA》是一部操作界面继承自《光明之魂》和《光明力量NEO》，在某些方面接近网络游戏的单机GAME。游戏的流程不长，但是玩家们需要花费的时间不少。希望本期登载的深入研究和剧情介绍对大家有一些帮助。 □文/猴子

操作主人公来往于不同的世界 收集奥义与提升个人基本能力

游戏中的“奥义の证”是在打倒强力敌人之后才能得到的道具。在基地里的升级装置上，可以给自己的武器附加奥义。注意武器右边的紫色圆点，圆点的数量就是可以附加奥义的数量，因此在平时冒险的过程中要尽量刷出带有奥义数量比较多的武器，这样的话好用一些。

除了装备奥义之外，玩家们在升级パワーアート的时候最重要的还是提高自己的基本素质和各种属性的能力。如果掌握了对付这些敌人的方法，在战斗中就可以得到事半功倍的效果。只要有足够的冒险时间，就可以练到比较高的等级，并且得到比较好的装备。此外两名主人公的最初装备在游戏中盘可以拿到，还可以由魔族的锻冶师升级。



←圣兽吉拉在游戏里几乎没什么存在感。

↑女主角手中的圣剑以书的形态出现。

武器奥义一览

名称	解说	入手方法
拙速の太刀筋	攻击力降低，攻击速度提高的奥义	エンシェントアリーナ：人豚の古战场
必杀の一击	MP降低，提高必杀攻击力的奥义	エンシェントアリーナ：ラクトン高原
决死の一闪	在生死关头使出强离一闪技的奥义，急所攻击力提高	封印の石：パオラ草原・西
达人の当身	武术达人使用的当身奥义。气绝攻击率、气绝时间上升	封印の石：パオラ草原・北
升龙の爆发力	使用“升龙拳”将敌人卷到天上的奥义。气绝攻击力上升	封印の石：ゴランゴラン洞・1F
武斗家の连击	武斗家的连续攻击，每一击之后攻击力增加（ボウガン无效）	封印の石：ランブール遗迹
炎の核	使装备具有火炎系魔法攻击力与魔法耐性	封印の石：ゴランゴラン盆地
冰の核	使装备具有冰系魔法攻击力与魔法耐性	エンシェントアリーナ：冰结の古战场
雷の核	使装备具有雷系魔法攻击力与魔法耐性	封印の石：シードラ大雪山
光の核	使装备具有光系魔法攻击力与魔法耐性	在グラジウム矿山・内部将ジルコンロータス击破
暗の核	使装备具有暗系魔法攻击力与魔法耐性	エンシェントアリーナ：骸骨の古战场
力の赞歌	提升STR上限、攻击力与气绝攻击能力上升	封印の石：パオラ草原・东海岸
巨人の激怒	如巨人一般将敌人吹飞、转倒的奥义	エンシェントアリーナ：巨人の古战场
天地の狭间	对浮空系敌人具有强力无比的攻击力的追打型奥义	エンシェントアリーナ：冲击の古战场
魔神の契约	以MP大量降低为代价，使HP大幅上升的奥义	试练の洞窟・最下层（トウマ）
虚无の一击	以虚无的心境将敌人一击必杀，急所攻击提升的奥义。	封印の石：グレイトブリッジ・通路
剑王の极意	专门攻击敌人要害的技能，急所攻击率	エンシェントアリーナ：魔王の古战场
魔兽の闪光	如闪光一般，攻击速度加快的奥义，移动速度同时上升	エンシェントアリーナ：人狼の古战场
オーク杀し	对オーク族一击必杀	封印の石：イルゴニア 俗・ナーダ湖畔
トカゲ杀し	对蜥蜴族を一击必杀	エンシェントアリーナ：トカゲ人の古战场
ハーピィ杀し	对ハーピィ族一击必杀	封印の石：パオラ平原・北西
拳神の连击	攻击力连续增加的奥义	エンシェントアリーナ：暴龙の古战场
リーンカーネーション	使被达到的敌人都变成ミスリル的究极奥义	エンシェントアリーナ：最深部
暗の觉醒	在对敌人伤害的同时将其HP吸收的暗属性奥义	エンシェントアリーナ：钢铁の古战场

腕防具奥义一览

名称	解说	入手方法
倒れぬ体	得到地母神的加护，无论遭受什么攻击都不会倒地	封印の石：バルカン砂漠・东
浮かぬ体	得到地母神的加护，无论遭受什么攻击都不会浮空	封印の石：ラスカ雪原
急所の隐蔽	特殊的防卫术，将自己的要害隐蔽起来的奥义。急所耐性上升100%	封印の石：ゴランゴラン洞・2F
神速の反应	敌人的气绝攻击变得容易回避	封印の石：イルネードの森・南
纸一重の见切り	HP降低，对敌人的攻击回避率上升的奥义	封印の石：古代ルーン神殿
神托の盾	伟大的神托付的盾，魔法耐性，防止石化个气绝	エンシェントアリーナ：咒石の古战场
骑士の心得	在强敌面前绝对不后退的骑士的心得。不会受到吹飞攻击	封印の石：シードラ湖
巨像の魂	绝对不会倒下的巨像的灵魂。如巨人一般，绝对不会被打死的奥义	エンシェントアリーナ：巨像の古战场

头防具奥义一览		
名称	解说	入手方法
无知の恩惠	不能使用魔法，但是获得强大的魔法耐性的奥义	エンシェントアリーナ：吸血の古战场
魔术の初步	魔术师见习使用，魔法攻击力和MP上升的奥义	宝箱：ゴランゴラン洞·1F
狐の精神力	狐狸持有的奥义，使巨大的MP成为自己所有	エンシェントアリーナ：亡灵の古战场
ささやかな守り	魔法耐性与防御力上升	封印の石：イルゴニア溪谷·西
魔导の传承	使INT、魔法攻击力上升的奥义	エンシェントアリーナ：梦魔の古战场
神の精神力	如神一般的精神力，使MP获得飞跃性上升的奥义	エンシェントアリーナ：邪影の古战场
大地の护符	得到大地护符的加护，对所有魔法的耐性上升的奥义	エンシェントアリーナ：爆炎の古战场
狂气の魔力	HP降低，全部魔法攻击力上升的奥义	试练の洞窟·最下层（シリル）

体防具奥义一览		
名称	解说	入手方法
韦驮天	移动速度飞跃性上升	封印の石：ツングラ冰原
命の源	最大HP上升	宝箱：ゴランゴラン洞2F
钢の肉体	使身体如钢铁一般坚硬的奥义	封印の石：グラジウム矿山
命の息吹	HP在战斗时慢慢恢复	封印の石：バルカン砂漠·西
圣母の加护	得到圣母的加护，获得绝大防御力的奥义	エンシェントアリーナ：砂虫の古战场
挫けぬ勇气	使气绝回复速度加快的奥义	エンシェントアリーナ：雷鸣の古战场
心眼	急所耐性上升的奥义	封印の石：バーク地底湖·南
生命の根源	HP与MP上升的奥义	封印の石：マグマプリズン·B2

奥义之证使用方法与装备的附加能力

要提升主角的パワーアート，一般来说有2个途径。其中之一是在上一级的パワーアート提升完毕之后，下一级就自动出现。但是这种パワーアート的种类比较有限，而且会消费很多的秘银。另外一种，也是最基本的提升方法就是在各地寻找有パワーアート的石碑，在调查之后就可以直接得到了。无论哪种升级方式都要求消费秘银的，所以除了平时不能放过敌人落下的以及水晶上的Mithril之外，还可以拿自己捡到的装备到パワーアート提升设备里熔炼。所以平时拿到用不着的装备时，就拿回来鉴定然后卖掉or熔掉吧。

各种技能获得方式与具体升级方法详细解说情况一览

■注：パワーアート的升级包括自动升级与石碑升级两种。

名称	LV	解说	改造数	所需M数	发生条件
力の探求	1	攻击力、气绝时间上升	4	1400	初期
—	2	同上	4	2800	完成前次升级后
—	3	同上	4	5600	完成前次升级后
—	4	同上	4	11200	完成前次升级后
—	5	同上	4	22400	完成前次升级后
—	6	同上	4	33600	完成前次升级后
技の练磨	1	气绝率、会心一击率、浮空概率、气绝耐性、吹飞耐性上升	4	2100	初期
—	2	同上	4	4200	完成前次升级后
—	3	同上	4	8400	完成前次升级后
—	4	同上	4	16800	完成前次升级后
—	5	同上	4	33600	完成前次升级后
—	6	同上	4	44800	完成前次升级后
知の探求	1	全属性魔法攻击力上升	4	1400	初期
—	2	同上	4	2800	完成前次升级后
—	3	同上	4	5600	完成前次升级后
—	4	同上	4	11200	完成前次升级后
—	5	同上	4	22400	完成前次升级后
—	6	同上	4	33600	完成前次升级后
无尽の体力	1	最大HP上升	10	1450	初期
—	2	同上	15	5100	完成前次升级后
—	3	同上	20	11700	完成前次升级后
—	4	同上	25	24500	完成前次升级后
—	5	同上	30	48750	完成前次升级后
—	6	同上	35	88200	完成前次升级后
—	7	同上	40	174600	完成前次升级后
—	8	同上	45	304290	完成前次升级后
无尽の精神力	1	最大MP上升	10	3250	会话
咏唱技术	1-3	MP消费量减少	5	4000	石版
涌き上がるMP	1	MP自然回复的速度上升	5	1000	
—	2	同上	4	6000	完成前次升级后
—	3	同上	4	12000	完成前次升级后
魔术师の集中力	1	MP自然回复的量上升	1	40000	
武器攻击力	1	武器攻击力上升	10	3250	初期
—	2	同上	12	10200	完成前次升级后
—	3	同上	14	25600	完成前次升级后
—	4	同上	16	55440	完成前次升级后
—	5	同上	18	103500	完成前次升级后
—	6	同上	20	175000	完成前次升级后
—	7	同上	22	405890	完成前次升级后
—	8	同上	24	939600	完成前次升级后
—	9	同上	26	1423500	完成前次升级后
气绝攻击	1	敌人气绝率上升	8	2200	
—	2	同上	8	8800	完成前次升级后
—	3	同上	8	17600	完成前次升级后

※在パワーアー之前，最好先刷出足够的钱和秘银，以确保游戏顺利进行。

名称	LV	解说	改造数	所需M数	发生条件
急所攻击率	1	会心一击率上升1%	8	13200	
同上	2	会心一击率上升1%	8	25400	完成前次升级后
同上	3	会心一击率上升1%	8	39600	完成前次升级后
吹きとばし攻击	1	敌人吹飞率上升1%	8	2200	
同上	2	敌人吹飞率上升2%	8	8800	完成前次升级后
同上	3	敌人吹飞率上升3%	8	17600	完成前次升级后
剑速の向上	1-3	武器の攻击速度上升	12	31200	石版
豚の倒し方	–	对オーク族攻击力上升5%	50	33125	
鸟人の倒し方	–	对鸟人族攻击力上升5%	50	127500	
トカゲの倒し方	–	对リザード族攻击力上升5%	50	255000	
兽の倒し方	–	对人狼族攻击力上升5%	50	382500	
巨人の倒し方	–	对巨人族攻击力上升5%	50	510000	
雷の消し方	–	对雷属性敌人攻击力上升5%	50	765000	
マスターガード	1	防具的防御力上升	10	3250	初期
同上	2	同上	12	10200	完成前次升级后
同上	3	同上	14	25600	完成前次升级后
同上	4	同上	16	55440	完成前次升级后
同上	5	同上	18	103500	完成前次升级后
同上	6	同上	20	173000	完成前次升级后
同上	7	同上	22	319000	完成前次升级后
同上	8	同上	24	720000	完成前次升级后
同上	9	同上	26	1209000	完成前次升级后
气绝耐性	1	气绝耐性上升1%	30	3675	
同上	2	气绝耐性上升2%	15	12300	完成前次升级后
同上	3	气绝耐性上升3%	10	25000	完成前次升级后
隙无き守り	1	急所耐性上升1%	30	3675	
同上	2	急所耐性上升2%	15	12300	完成前次升级后
同上	3	急所耐性上升3%	10	25000	完成前次升级后
吹きとばし耐性	1	吹飞耐性上升1%	30	3675	
同上	2	吹飞耐性上升2%	15	123004	完成前次升级后
同上	3	吹飞耐性上升3%	10	250004	完成前次升级后
雷への耐性	1	雷属性耐性上升1%	20	25000	石版
冰への耐性	1	冰属性耐性上升1%	20	25000	石版
石化抵抗	3	石化时の硬直时间减少	5	55000	石版
炎属性魔法力	1	炎属性魔法攻击力上升	10	3250	初期
同上	2	同上	14	29750	完成前次升级后
同上	3	同上	18	915004	完成前次升级后
雷属性魔法力	1	雷属性魔法攻击力上升	10	6500	
同上	2	同上	14	59500	完成前次升级后
同上	3	同上	18	189000	完成前次升级后
冰属性魔法力	1	冰属性魔法攻击力上升	10	3250	
同上	2	同上	14	29750	完成前次升级后
同上	3	同上	18	91500	完成前次升级后
光属性魔法力	1	光属性魔法攻击力上升	10	6500	会话
暗属性魔法力	1	暗属性魔法攻击力上升	10	6500	
同上	2	同上	14	59500	完成前次升级后
同上	3	同上	18	189000	完成前次升级后

弩弓系											
名称	价格	攻击	连续	速度	气绝	急所	吹き	特殊	蓄力	魔法	备注
ウッドボウガン	200	19	5	B	D	79%×1.1	69	吹飞攻击	ワイドショット	无	
バトルボウガン	400	21	6	C	D	79%×1.0	84	吹飞攻击	ガトリングアロ	无	
ロビンボウガン	600	23	4	B	C	97%×1.3	99	吹飞攻击	ワイドショット	无	
マシンバスター	800	23	5	B	D	51%×1.1	39	吹飞攻击	ガトリングアロ	无	对机械系敌人有特效
スチールボウガン	1200	25	5	C	D	66%×1.0	74	吹飞攻击	ワイドショット	无	对铠系敌人有特效
シルバーショット	2400	21	4	B	E	79%×1.1	64	吹飞攻击	ワイドショット	无	魔攻：全属性+5 对不死系、兽族有特效
ガードボウガン	3200	25	4	D	C	79%×1.0	109	吹飞攻击	ガトリングアロー	无	防御力、各种耐性上升
ブレイズショット	5000	21	4	C	E	97%×1.0	39	炎属性攻击/吹飞攻击	ブレイジングアロー	ブレイズLv1/ブレイズLv2	魔攻：无炎+16
スパークショット	5000	21	4	C	D	97%×1.0	39	雷属性攻击 吹飞攻击	ワイドショット	スパークボムLv1/スパークボムLv2	魔攻：无雷+16炎冰光暗+6
フリーズショット	7000	21	4	C	C	97%×1.0	79	冰属性攻击/吹飞攻击	アイスシエル	アイスパイクLv1/アイスパイクLv2	魔攻：无冰+16炎雷光暗+8
イビルボウガン	9000	27	4	E	E	133%×1.0	9	石化攻击 吹飞攻击	ダクネスシエル	无	
セイントキャノン	9000	21	4	D	E	106%×1.1	59	光属性攻击/吹飞攻击	ホーリィLv2	ホーリィLv1	魔攻：光+16无炎雷冰暗+10
スネイクシュート	9600	27	6	C	E	151%×1.1	89	吹飞攻击	ワイドショット	无	对蛇族有特效
エリアルボウガン	11000	28	7	C	D	133%×1.1	0	浮空攻击/对空攻击力增加ハーピイ iv	ガトリングアロー	无	
古の机械弓	16000	28	8	C	C	66%×1.0	109	吹飞攻击	ガトリングアロ	无	对巨人系有特效
ドラグシューター	19000	30	9	D	C	115%×1.2	129	吹飞攻击	ワイドショット	无	对龙族有特效
エルフガンナー	23000	30	4	D	C	115%×1.2	9	吹飞攻击	ワイドショット	无	对巨人、恶魔有特效
ルナショット	29000	32	5	C	C	133%×1.1	109	光属性攻击/吹飞攻击	ガトリングアロー	シャインLv2	魔攻：光+17无炎雷冰暗+14 对恶魔有特效
极光の机械弓	32000	32	8	B	C	115%×1.2	139	吹飞攻击	ガトリングアロー	アバロンノヴァ	魔攻：全属性+18
ストームショット	40000	32	4	A	B	97%×1.1	149	雷属性攻击/吹飞攻击	ストーンシエル	ヘルブラストLv2/スパークLv2	魔攻：无雷+20炎冰光暗+17

片手剑												
名称	价格	攻击	连续	速度	气绝	急所	吹き	范围	特殊	蓄力	魔法	备注
ロングダガー	100	35	6	B	D	49%×1.4	0	1.6	浮空攻击	スカイアッパー	ヘルブラストLv1	
ミドルソード	200	38	5	C	D	44%×1.4	0	1.8	浮空攻击	スピンアタック	ヘルブラストLv1	
スティンガー	300	40	5	C	D	69%×1.4	10	2.2	吹飞攻击	ラッシュブレード	スパークボムLv1	魔攻：全属性+2，对铠、鳞系敌人有特效
フックブレード	600	42	6	C	D	29%×1.2	0	2.0	浮空攻击	スカイアッパー	ブレイズLv1	对蛇/蜥蜴族有特效
青龙刀	600	44	5	B	C	59%×1.4	0	2.0	浮空攻击	カウンターストレート	スパークLv1	对使用武器的敌人有特效
ドワーフアクス	800	50	5	D	C	29%×1.2	60	1.8	吹飞攻击/浮空攻击	パワープレス	ヘルブラストLv1	对巨人系、对铠、矿石系敌人有特效
クロックソード	1200	46	6	C	C	74%×1.2	0	2.0	浮空攻击	インパクトクラッシュ	アイスパイクLv1	
ゴーストネイル	1800	38	10	B	D	119%×2.0	0	1.6	浮空攻击	ドレインブレード	インビジブル	
菊一文字	2400	48	5	C	C	79%×2.6	10	2.0	吹飞攻击	ラッシュブレード	スパークボムLv1/スパークボムLv2	
フリーズセイバー	3200	46	4	C	C	49%×1.4	0	2.2	冰属性攻击 浮空攻击	スピンアタック	フリーズLv2/アイスパイクLv1	魔攻：无冰+16雷光暗+5
マジックソード	3600	50	6	C	D	105%×1.2	0	2.2	MP吸收/浮空攻击	ラッシュブレード	インビジブル	急所耐性+8
アキレスブレード	4500	27	9	C	D	59%×1.2	0	1.8	浮空攻击	カウンターストレート	ヘルブラストLv1/ヘルブラストLv2/ヘルブラストLv3	对战士有特效
ダークエッジ	5300	50	5	C	C	124%×1.2	0	1.8	MP吸收/暗属性攻击 浮空攻击	ダークアローLv2	ダークアローLv1/ダークアローLv2	魔攻：无暗+16/魔耐：无以外+12/对不死系、巨人系有特效
カウンターソード	6000	52	5	C	C	59%×1.1	0	2.4	浮空攻击	カウンターストレート	ヘルブラストLv1	防御/气绝耐性/吹飞/转倒/急所+4石化+20/对有武器的敌人有特效
ソウルスチール	6800	50	6	C	C	89%×1.1	0	2.2	浮空攻击	ドレインブレード	パペット	
ドラゴンバスター	9000	58	6	C	C	105%×1.4	0	2.2	浮空攻击	スピンアタック	インフエルノLv3	魔攻：无暗+16/对ドラゴン系有特效
鬼のナタ	5000	66	4	D	C	109%×1.2	140	2.2	吹飞攻击/浮空攻击	骨肉削り	无	对巨人系有特效
エリアルセイバー	11000	56	9	B	C	123%×1.6	10	2.8	吹飞攻击/浮空攻击/ 空中攻击力增加	スピンアタック	ホーリーLv1/ホーリーLv2	魔攻：全属性+12
カオスブレイカー	12000	64	6	C	C	101%×1.3	0	2.4	浮空攻击	スピンアタック	ガイアノヴァLv1/ガイアノヴァLv2/ガイアノヴァLv3	魔攻：全属性+16
暗黑の剑	15000	62	16	B	C	74%×1.0	0	1.8	MP吸收/暗属性攻击/石化攻击/浮空攻击	カオスゲートLv1	カオスゲートLv1/カオスゲートLv2/カオスゲートLv3	魔攻：无暗+20

两手剑												
名称	价格	攻击	连续	速度	气绝	急所	吹き	范围	特殊	蓄力	魔法	备注
クレイモア	400	50	3	D	D	78%×1.4	65	2.8	吹飞攻击	ローリングバスター		
ツヴァイハンダー	600	58	4	D	C	78%×1.2	75	2.6	吹飞攻击	无敌无双击		
スチールカッター	1200	60	4	D	C	87%×1.6	90	2.8	吹飞攻击	スタンスマッシュ		对巨人系有特效
鬼棍棒	2000	70	3	E	C	74%×1.1	85	2.8	吹飞攻击	ガイアクエイク		
ヘヴィソード	2700	91	5	D	C	87%×1.2	95	2.8	吹飞攻击	ローリングバスター		
シルバーハンマー	3600	111	3	E	B	74%×1.8	110	2.4	雷属性攻击 吹飞攻击	ガイアクエイク	スパークボムLv1/ スパークボムLv2	魔攻：无雷+16炎冰光暗+2
妖刀マサムネ	4500	54	4	D	D	123%×2.8	65	2.8	吹飞攻击	デスクリティカル		
方天戟	5400	79	6	D	C	96%×1.5	120	3.4	吹飞攻击	ローリングバスター	无	对蛇族有特效
ノスワルドアクス	6200	83	4	E	C	87%×1.6	75	2.6	吹飞攻击	ローリングバスター	无	对恶魔族有特效
ギガントハンマー	6800	111	3	E	C	74%×2.2	130	2.8	吹飞攻击	ガイアクエイク	无	对巨人族有特效
ハルベルト	7000	95	4	E	C	87%×1.2	80	3.6	吹飞攻击	ローリングバスター		
スケアクロウ	7500	58	5	D	D	123%×1.8	65	3.2	HP吸收 吹飞攻击	ドレインスマッシュ	ダークアロー Lv2/パペット	魔攻：无暗+16炎雷冰光+5
ルナライトアクス	8000	120	4	E	C	78%×1.2	75	3.6	光属性攻击/吹飞攻击	スタンスマッシュ		
罪人刻み	9800	152	6	E	C	105%×1.6	105	2.8	吹飞攻击	无敌无双击		
メタルペイン	13000	263	7	E	B	74%×1.8	150	3.2	吹飞攻击	ローリングバスター		
レーヴァンテイン	15000	111	5	E	C	87%×1.2	120	2.8	炎属性攻击 /吹飞攻击	ブレイジングフェザー	インフェルノLv3	魔攻：无炎+16雷冰光暗+5
オーディアル	19000	38	16	E	C	74%×2.0	110	3.0	吹飞攻击	バイタルドレイン	カオスゲートLv2	连斩威力增加
メデューサヘアー	16000	161	4	D	D	96%×1.3	10	2.6	吹飞攻击	デスクリティカル		气绝/急所/吹飞耐性+12
パンデモニウム	18000	181	3	D	C	87%×1.4	100	2.6	HP吸收/MP吸收/ 暗属性攻击/石化攻击/ 吹飞攻击	无敌无双击	ダークアローLv3	魔攻：无暗+16炎雷冰光+5
タロスの剑	20000	243	3	E	B	87%×1.2	145	3.2	吹飞攻击	ローリングバスター	无	魔攻：全属性+16

魔法书（所有魔法书的攻击范围都是1.2m）												
名称	价格	攻击	连续	速度	气绝	急所	吹き	特殊	蓄力	魔法	魔法攻击	备注
火冰の书	100	34	3	B	D	1%×1.0	79	MP吸收 炎属性攻击/吹飞攻击	ブレイズLv2	ブレイズLv1/フリーズLv1	无炎+4雷冰+1	
严冬の本	200	34	3	B	C	1%×1.0	9	MP吸收/冰属性攻击/ 吹飞攻击	アイスパイクLv1	フリーズLv1 /アイスパイクLv1	无冰+8炎雷+2	
インドラの书	400	40	3	C	E	71%×1.0	79	MP吸收/吹飞攻击	スパークLv1	ブレイズLv1/	无炎雷+10冰+3光暗+1	连击で攻击力增加
光の魔导书	600	36	3	C	E	1%×1.0	119	MP吸收/光属性攻击/ 吹飞攻击	シャインLv2	シャインLv1/シャインLv2/ ホーリイLv1/フリーズLv1	光+15无炎雷冰+3暗+1	
暗の魔导书	1200	36	3	C	E	1%×1.0	9	MP吸收/暗属性攻击 /吹飞攻击	ダークアローLv1	ダークアローLv1/ ダークアローLv2/ インビジブル	暗+12无炎雷冰光+4	
ボルカノンの书	2000	44	3	B	C	81%×1.0	99	MP吸收/吹飞攻击	ブレイズLv2	ブレイズLv2/ スパークLv2	无炎雷+8冰光暗+4	
吹雪の本	2500	34	3	C	C	1%×1.0	9	MP吸收/冰属性攻击/ 吹飞攻击	アイスアロー	フリーズLv2/ アイスパイクLv2/ ヘルブラストLv2	无冰+10炎雷光暗+5	
雷鸣の记录书	3000	34	3	C	C	1%×1.0	0	MP吸收/浮空攻击	スパークLv2	スパークLv2/ スパークボムLv2/ ヘルブラストLv2	无雷+16炎冰光暗+5	
咒术者の本	4800	38	2	C	E	1%×1.0	9	HP吸收/MP吸收/ 暗属性攻击/吹飞攻击	ダークアローLv1	ダークアローLv1/ ダークアローLv2/パペット	暗+18无炎雷冰光+6	
トリニティブック	6500	42	3	B	C	71%×1.0	69	MP吸收/吹飞攻击	ブレイジングフェザー	ブレイズLv2/インフェルノLv1/ アイスパイクLv2/スパークLv2	无炎雷冰+12光暗+6	
冰炎の秘录书	5400	34	2	C	C	1%×1.0	9	MP吸收/冰属性攻击/吹飞攻击	アイスアロー	ブレイズLv2/インフェルノLv2/ フリーズLv2/アイスパイクLv2	无炎冰+16雷光暗+7	
エルウィンブック	7000	46	2	C	C	1%×1.0	0	MP吸收/浮空攻击	ヘルブラストLv1	ヘルブラストLv1/ヘルブラストLv2 スパークLv2	无雷+18炎冰光暗+8	
大圣者の书	7500	34	2	C	E	1%×1.0	149	MP吸收/光属性攻击/ 吹飞攻击	シャインLv1	シャインLv2/シャインLv3/ ホーリイLv1/ホーリイLv2	光+12无炎雷冰暗+9	
ボルカノン秘录	8900	38	2	C	E	1%×1.0	9	MP吸收/炎属性攻击/ 吹飞攻击	ブレイジングフェザー	ブレイズLv1/ブレイズLv2/ インフェルノLv2/インフェルノLv3	无炎+24雷冰光暗+10	
绝对零度の书	9500	36	2	C	C	1%×1.0	9	MP吸收/冰属性攻击/ 吹飞攻击	フリーズブレス	フリーズLv2/フリーズLv3/ アイスパイクLv2/アイスパイクLv3	无冰+20炎雷光暗+11	
トールの书	10700	74	3	E	C	1%×1.0	9	MP吸收/雷属性攻击/ 吹飞攻击	スパークブレス	スパークLv2/スパークLv3/ スパークボムLv2 スパークボムLv3	无雷+20炎冰光暗+12	
ネクロマンサー	20000	42	2	C	D	1%×1.0	0	HP吸收/MP吸收 暗属性攻击/浮空攻击	カオスゲートLv1	ダークアローLv2/ダークアローLv3 カオスゲートLv2/パペット	暗+24无炎雷冰光+13	
天地创造书	12000	34	2	C	C	91%×1.0	119	MP吸收/光属性攻击/ 吹飞攻击	ブレイズLv3	インフェルノLv3/スパークボムLv3/ フリーズLv3/ヘルブラストLv3/	无炎雷冰+22光暗+14	
ガイアの律法书	14000	57	2	C	C	111%×1.0	109	HP吸收/MP吸收/エナジードロップ/浮空攻击	アバロンノヴァ	シャインLv2/ホーリイLv2/ ガイアノヴァLv2/ガイアノヴァLv3	光+24无炎雷冰暗+16	
邪神崇拜书	16000	38	2	C	C	121%×1.0	89	HP吸收/MP吸收/暗属性 攻击/石化攻击/吹飞攻击	ストーンブレス	ホーリイLv3/ダークアローLv3/ カオスゲートLv3/アバロンノヴァ	光暗+26无炎雷冰+18	

光明力量的传说经历了千年的沧桑 古老的诅咒与执著的信念即将对决

圣剑的传承与两族战争

在EXA的世界里，围绕着所有故事的，是数千年前发生的一场战争。当时的人们为了消灭破坏世界的贽神（**にえがみ**），使用了圣剑"Shining Force"（光明力量）。在与贽神交战的最后，圣剑折成了两段，圣剑的主人牺牲了自己的生命，将贽神封印了起来。



之后的许多年里，人类为了阻止贽神复活，将光明圣剑历代相传，由于圣剑变成了两段，所以每次接受圣剑的人就有2名。但是最后只有一人能够成为真正的圣剑主人，在杀死另外一人之后，用2把圣剑重新封印贽神，但是永远无法消灭它。

这样的日子过了很多年。直到后来，北方的诺斯瓦尔特（**ノスワルド**）帝国的皇帝拉格纳达姆3世（**ラグナダマ**Ⅲ世）在继承祖业之后励精图治，用战争统一了人类居住的大陆，由于他在青年时就军功卓著，所以被臣民们称为"幼狮王（若狮子王）"。拉格纳达姆认为，贽神之所以不能完全被消灭，是因为圣剑的污秽还没有洗清的原因。而要将圣剑净化，就必须将崇拜贽神的魔族全部消灭才可以，从那之后，拉格纳达姆的军队与东方大陆的魔族就展开了旷日持久的战争。

少年主人公与他的朋友们

长年的战争导致许多人流离失所，许多家庭因此而毁灭。游戏的主人公托玛（**トウマ**）正是这无数不幸之人中的一个。他自小被遗弃，由养父抚育长大，但是当战火蔓延到他们居住的边境的时候，他的养父不幸遭难。此后托玛被帝国军的骑士加德福尔（**ガドフォール**，注意不是加尔福特）收留，并且学习武艺。加德福尔是一名追求武学之极的骑士，一直在寻找传说中的圣剑，以证明自己的能力。而托玛则想取得圣剑成为国王，然后制止无谓的战争，他认为这样才能让人间的痛苦消失。与他们一起冒险的，还有精灵族射手梅贝尔（**メーベル**）和少女学者希莉露（**シリル**）。

梅贝尔是一个非常热情的大姐型人物，不但为人和蔼，而且做饭的手艺也是一流的。只不过由于她是精灵族出身，所以体质与常人不一样。她的食量大得惊人，据说一顿饭最多可以吃掉3头野猪。平时大家在一起吃饭时，她吃的东西比其他人加起来都要多。

希莉露从小好学，但是父母早亡，一直与爷爷一起生活。她的爷爷是诺斯瓦尔特帝国的高级学者，在她很小的时候就一直给她传授知识，后来在逝世之前要求希莉露到世界各地旅行，追求知识的真实。她还有一个叫吉拉（**ジラ**）的宠物，种类不明。就这样，几个人结成了一个奇怪的冒险队伍，为了找到传说中的圣剑而奔波于各地。

圣剑的发现与机械城堡

托玛和他的同伴们从**イルゴニア**溪谷来到**ファーイル**古道，在里面的密室中发现了圣剑Shining Force。加德福尔和梅贝尔等人都尝试着拔出圣剑，但是都失败了。这时托玛在不经意间拔出了Shining Force，成为新的圣剑主人。圣剑从此就寄宿在他的右手上，成为守护传承者的力量（圣剑传说4？）。之后他听到了呼唤，从而发现了一个称自己为"主人"的家伙（宿命传说？），原来那呼唤声来自古代遗迹内部。将托玛当成自己主人的，是守护圣剑的神犬**セナス**——塞纳斯（大神？）。塞纳斯是负责古代城堡**ジオフォート**的管理人，在托玛拔出圣剑之后，启动了城堡的机械系统。这里是历代圣剑主人居住的地方，有居住部、防卫部、机器人工场、图书馆等各种完善的设备。这些设备暂时还不能运转，所以托玛要到各地寻找强化设施的核心金属球（**コアメタル**）来提升城堡的能力。

来自魔族的新伙伴

为了修复城堡的大炮，托玛应塞纳斯的要求去寻找修复用的金属球。在路上遇到被妖怪追赶的两个小孩子，他们分别是魔法师阿米塔莉莉（**アミタリリ**）和佛克林（**ファークリン**）。这两个孩子来自魔族居住的地方，因为没处可去于是就被托玛带了回来。实际上，他们是魔族派遣来的间谍，到**ジオフォート**中刺探情报来的。现在魔族的统治者是利姆希亚·拉·瓦丝（**リムシーア・ラ・ウアス**）。作为魔族中的最强者，这些年来一直与拉格纳达姆进行战争。由于机动要塞**ジオフォート**突然出现，感到不安的利姆希亚决定先试探一下托玛等人的虚实，不过阿米塔莉莉和佛克林来到**ジオフォート**之后似乎忘记了他们自己的工作，留在那里帮助托玛等人继续探索秘密。

复仇的兽人

在冒险的过程中，托玛经常碰到拉何纳达姆的手下菲利普（**フイリップ**），这是一个狐假虎威的家伙，平时只是靠着强大的部下到处烧杀掠夺，但是真到自己动手的时候就成了废物。在经过多次失败之后，菲利普唆使被麻醉的狼人杜加（**ドウーガ**）向托玛发动攻击。加德福尔告诉托玛，杜加是自己原来的战友，所以还是把他活捉回来，让他恢复神志比较好。众人在抓到杜加之后把他暂时关在屋内，然后在恢复了城堡的治疗机能之后使他恢复了正常。杜加想到自己是受了菲利普的控制，于是决定找他报仇。众人来到**グラジウム**矿山，打败了菲利普，并且解救了被他掳走做苦力的**キャントール**村的村民们。这之后，拉格纳达姆和利姆希安都试图拉拢托码与自己合作，但是都遭到了拒绝。之后大家才知道，希莉露的魔法书其实就是另外一半圣剑变成的，她和托玛都是圣剑Shining Force的主人，而吉拉和塞纳斯一样，都是守护Shining Force的圣兽。

来自过去的呼唤

帝国与魔族之间的矛盾依旧不可调和，就在托玛等人束手无策的时候，城堡接到了远处发来的求救信号。托玛等人顺着信号的来源，到**シードラ**大





雪山附近的古代遗迹，在最深处发现了一台硕大的机器人。它叫亚当（**アダム**），是古代圣剑主人的另一个仆从。这个遗迹是贽神所在的天空船的一部分，后来天空船坠落了。亚当在千年前的战争中一直作战到最后，在消灭了1万多只魔族之后由于电力耗尽停止了运转。托玛把亚当带回城堡，至此与圣剑有关的人物已经全部聚齐，而关于古代圣剑和魔族以及贽神的秘密也即将揭开。自从千年前的大战之后，历代圣剑的拥有者都试图将贽神彻底消灭，但是最后没有一个人成功。这是为什么呢？目前还没人知道答案。

分别与重逢

拉格纳达姆突然出现在希莉露的房间，并且劝诱她为自己效力。希莉露没有答应他的请求。偷听了他们对话的托玛十分愤怒，并且不听希莉露的解释。谁料与此同时魔族的女王利姆希安让阿米塔莉莉将托玛骗到阳台上，将他打昏之后用飞龙劫走了。希莉露只好与阿米塔莉莉一起前往魔族所在的**マグマプリズン**将托玛救出。（亚当：现在无法探测到主人托玛的生命迹象。超出我的雷达范围的可能性为97.8%，已经死亡的可能性为2.2%。希莉露：不要说这些没用的话！）

托玛在**マグマプリズン**被利姆希安诱惑，利姆希安告诉托玛，要制止战争，必须将人类全部毁灭。托玛当然拒绝了她的要求。之后恼羞成怒的利姆希安对他实施了魔法（诱惑之吻？），使他成为受自己操纵的傀儡。

希莉露找到了利姆希安并且打败了她。之后她发现托玛已经被控制了，在一番晓之以理动之以情的肥皂剧式的说教之后，托玛恢复了正常。希莉露在欣喜之余听说托玛接受的利姆希安的诱惑之吻，从而不禁醋海翻波，打了托玛一耳光之后愤愤地回到了城堡。

皇帝之野望

为了搞清楚这一切，并且制止人类与魔族的战争，托玛决定亲自去一趟帝国的都城，说服拉格纳达姆。虽然他手上有皇帝的信物，但是在帝都，等候他的却是重兵埋伏。在突破重围之后，托玛找到了拉格纳达姆，但是这位孤

高的帝王并不为眼前这个小鬼的劝阻而动心。在他看来，继承王家血统的自己，有理由成为圣剑力量的拥有者，并且要将魔族彻底消灭，以洗清圣剑的污秽。他在这些年来发动战争，为的就是将赘神的封印解除，然后将其彻底消灭。这种一意孤行的态度导致了无数生灵涂炭的结果，托玛不能说服他，但是也不能眼看着世界就这样毁掉，在找不到解决办法的时候，他只好回到了自己的城堡中。

顺便说一下，在帝都的监狱里，可以找到因为作战不力而被关小黑屋的菲利普。看他那副失魂落魄的样子还真是爽啊（汗）。

世界毁灭的倒计时

与此同时，魔族王宫里封印赘神的大门由于人类军队的冲击而打开，无数魔物从门中冲出来，人类与魔族之间的平衡被打破了。赘神在世界各地部署了机关，使它的部下们到处兴风作浪。为了阻止更多灾难的发生，托玛只好前往魔族所在的红色宫殿（クリムゾンパレス），帮助落难的利姆希安。

当他赶到那里时，拉格纳达姆的军队也尾随而来。他们想借助这个机



会将魔族一网打尽，托玛在无意中居然成了帝国军的开路人。这时利姆希安告诉众人，魔界封印的正是赘神的天空船的主体。由于赘神的复活，世界马上就要完全被毁灭。而真正污秽了圣剑的，并不是魔族的力量。圣剑在一分为二之后，两个主人中只有一人能够取得对抗赘神的力量，另外一人则成为圣剑血祭的牺牲品。现在命运必须在托玛与希莉露之间做出抉择，在最终人选出现之前，拉格纳达姆和利姆希安决定把自己留在赘神所在的天空船内，一直战斗到最后，以偿还自己过去的错误。在结界之门关闭之后，天空船终于起动了。托玛与希莉露，到底哪一个能够成为消灭赘神的最后的英雄呢……

命运之刃与未来的开拓者

此时二人面临的是杀死对方的考验。在最后的时刻，托玛放弃了自己的机会，要求希莉露杀死自己。希莉露于心不忍，于是将托玛打昏，之后在没有获得圣剑的情况下，抱着不再生还的觉悟来到了天空船内。她在里面找到了拉格纳达姆和利姆希安，三人一起并肩战斗，一直杀到赘神的房间里。但是倒在他们面前的敌人实力如此之弱，只是赘神的一个替身而已。这时一片黑雾将房间笼罩，真正的赘神出现了，并且一击就将三人打败。

清醒后的托玛回到城堡内，在希莉露的房间里发现了另一把圣剑。此时的圣剑突然发出光芒，它上面的污秽被净化了。原来污秽了圣剑的实际上



是历代死于圣剑之下的牺牲者的血。托玛与希莉露两人都没有杀害对方，所以圣剑最终能够发挥自己的真正力量，城堡也变形为飞行状态（太空堡垒？），直接进入天空船内部。

托玛在天空船中找到了被赘神控制的三人，在打败他们之后，拉格纳达姆和利姆希安恢复了神志，但是希莉露一直昏迷不醒。这时赘神的阴影又出现了，已经没有任何顾忌的托玛奋力将其消灭，希莉露也恢复了正常。

长久以来的混乱与纷争随着赘神的灰飞烟灭而消失了，人类与魔族的领导者终于达成了和解，新的光明时代到来了。这时候的托玛，又有什么要对希莉露说呢……？

古代战场中埋藏着神秘的石碑咒文 隐藏的剧情全面揭示圆满通关目指

在《光明力量EXA》的世界中入手パワーアート：剑速の向上Lv4，有许多古代大战遗留的战场。这里的怪物数量多，攻击力强，为了不让它们祸害世间，古人用符咒将它们封印在古战场内。在游戏中，主人公取得了“漆黑の印”之后，就可以打开这些古代战场的封印了。将里面的杂兵清理干净之后，就可以进入下面一层，与BOSS级的怪物作战。打败BOSS之后，主角就会获得大量的金钱、提升能力的秘银、升级城堡的コアメタル以及新的パワーアート。由于到了后期，敌人的属性攻击与防御更加突出，所以挑战这些古战场对于冒险有很大帮助。下面就是这些战场的详细情报：



人豚の古战场

地点： イルネードの森・南

攻略流程：

- 用漆黑の印将门上的封印打开
- 将敌人全部消灭之后进入地下2层
- 与オークマスター战斗

出现敌人： オークスレイブ、オークバルガー、オークスリンガー、オークチャンプ、オークマスター

入手道具： コアメタル、いやしの水（赤）×1、奥义の证

入手パワーアート： 豚の倒し方

亡灵の古战场

地点： キャントール雪原

攻略流程：

- 用漆黑の印将门上的封印打开
- 将敌人全部消灭之后进入地下2层
- 与ゴーストマスター战斗

出现敌人： ゴースト、ファントム、ソウルスチーラー、ゴーストマスター

入手道具： コアメタル、いやしの水（绿）×1、奥义の证

入手パワーアート： 暗の魔法力Lv1

人狼の古战场

地点： パオラ草原・北

攻略流程：

- 用漆黑の印将门上的封印打开
- 将敌人全部消灭之后进入地下2层
- 与マスターウルフ战斗

出现敌人： ソルジャーウルフ、ウルフバロン、ベルセルク

入手道具： いやしの水(绿）×1、コアメタル、奥义の证

入手パワーアート： 兽の倒し方

トカゲ人の古战场

地点： パオラ草原・北

攻略流程：

- 用漆黑の印将门上的封印打开
- 将敌人全部消灭之后进入地下2层
- 与マスターリザード战斗

出现敌人： リザードナイト、リザードメイジ、リザードキング

入手道具： 奥义の证、いやしの水（绿）×1、コアメタル

入手パワーアート：トカゲの倒し方



巨人の古战场

地点： パオラ草原・西

攻略流程：

- 用漆黑の印将门上的封印打开
- 将敌人全部消灭之后进入地下2层
- 与マスタータイタン战斗

出现敌人： ギガンテス、サイクロプス、タイタン、マスタータイタン

入手道具： コアメタル、いやしの水（绿）×1、奥义の证

入手パワーアート： 巨人の倒し方

雷鸣の古战场

地点： パオラブール山道

攻略流程：

- 用漆黑の印将门上的封印打开
- 将敌人全部消灭之后进入地下2层
- 与スパークドラゴン战斗

出现敌人： スチールゴーレム、サンダーバード、スパークドラゴネット、スパークドラゴン、ベルセルク、デビルドーター、デビルマザー

入手道具： いやしの水（赤）×1、コアメタル、奥义の证

入手パワーアート： 雷の消し方

注意： 这里的敌人（尤其是スパークドラゴン）的雷系攻击很厉害，最好在提升了パワーアート“雷への耐性”之后再进入。

咒石の古战场

地点： ランブール古坟（从破邪の道进入，首先要通过ランブール古坟·地下道）

攻略流程：

- 用漆黑の印将门上的封印打开
- 将敌人全部消灭之后进入地下2层
- 与マスターメデューサ战斗

出现敌人： メドゥーサ、マスターメデューサ、ヴァンロード、ヘルクイーン、ナーガ

入手道具： カオスブレイカー+5、コアメタル、奥义の证

入手パワーアート： 石化抵抗Lv3

注意： 这里敌人的石化攻击会给责任感造成相当大的威胁，所以要多准备“守りの护符”，一进入地下2层之后立刻使用。

冰结の古战场

地点： ラスカ雪原

攻略流程：

- 用漆黑の印将门上的封印打开
- 将敌人全部消灭之后进入地下2层

●与フリーズドラゴン战斗

出现敌人： フリーズドラゴネット、アイスゴーレム、フリーザー、フリーズドラゴン、ウルフバロン、レスヴァンパイア、ヴァンパイア

入手道具： ストーンブレス、コアメタル、奥义の证

入手パワーアート： 龙の倒し方

注意： 在提升了冰耐性的パワーアート之后，装备冰耐性的防具再来挑战。



冲击の古战场

地点： バルカン砂漠・西

攻略流程：

●用漆黑の印将门上的封印打开

●将敌人全部消灭之后进入地下2层

●与ミスリルゴーレム战斗

出现敌人： ミスリルゴーレム、タイタン、ギガンテス、スチールゴーレム

入手道具： イビルリング、コアメタル、奥义の证

入手パワーアート： 巨像の倒し方

注意： ミスリルゴーレム是相当强力的敌人。它的物理攻击、防御力都非常高，在作战时要注意这一点。

吸血の古战场

地点： グラジウム矿山

攻略流程：

●用漆黑の印将门上的封印打开

●将敌人全部消灭之后进入地下2层

●与マスターヴァンプ战斗

出现敌人： ヴァンロード、レスヴァンパイア、ヴァンパイア

入手道具： いやしの水（赤）×1、コアメタル、奥义の证

入手パワーアート：

●不死生物の倒し方

梦魔の古战场

地点： シードラ湖

攻略流程：

●用漆黑の印将门上的封印打开

●将敌人全部消灭之后进入地下2层

●与マスタークイーン战斗

出现敌人： サキュバス、ライフドレイナー、ヘルクイーン、マスタークイーン



入手道具： 韦驮天リング、コアメタル、奥义の证

入手パワーアート： 冰の消し方

骸骨の古战场

地点： シードラ大雪山

攻略流程：

●用漆黑の印将门上的封印打开

●将敌人全部消灭之后进入地下2层

●与スケルキング战斗

出现敌人： スケルトンアーチャー、スケルメイジ、スケルトン、スケルキング

入手道具： ネクロマンサー+5、コアメタル、奥义の证

入手パワーアート：恶魔の消し方

爆炎の古战场

地点： マグマプリズン・B3

攻略流程：

●用漆黑の印将门上的封印打开

●将敌人全部消灭之后进入地下2层

●ブレイズドラゴン战斗

出现敌人： フェニックス、ブレイズドラゴネット、ブレイズゴーレム

入手道具： いやしの水（赤）×1、コ





アメタル、奥义の证

入手パワーアート： 炎の消し方

钢铁の古战场

地点： グンデストル洞穴

攻略流程：

●用漆黑の印将门上的封印打开

●将敌人全部消灭之后进入地下2层

●与メタルローズ战斗

出现敌人： ガンナージェネレイト、ノスワルド　台、アンバーロータス、メタルローズ、ドラゴロイド、ヘルガーディアン

入手道具： メフィストブレス、コアメタル、奥义の证

入手パワーアート： マシンの　波贩

砂虫の古战场

地点： バルカン砂漠・东(首先用大炮在バルカン砂漠北侧地下通路的巨岩破坏掉)

攻略流程：

●用漆黑の印将门上的封印打开

●将敌人全部消灭之后进入地下2层

●与ワームマスター战斗

出现敌人： ナーガ、サンドワーム、グレーターワーム、ワームマスター

入手道具： コアメタル、メタルペイン、奥义の证

入手パワーアート： 鳞のはがし方

暴龙の古战场

地点： パオラ草原・东海岸

攻略流程：

●用漆黑の印将门上的封印打开

●将敌人全部消灭之后进入地下2层

●与アースドラゴン战斗

出现敌人： ブレイズドラゴン、フリーズドラゴン、スパークドラゴン

入手道具： ベルセルクリング、コアメタル、奥义の证

入手パワーアート： 羽の斩り方

巨像の古战场

地点： バーク地底湖・南

攻略流程：

●用漆黑の印将门上的封印打开

●将敌人全部消灭之后进入地下2层

●与ヘルゴーレム战斗

出现敌人： ミスリルゴーレム、スチールゴーレム、アイスゴーレム、ブレイズゴーレム



入手道具： 极光の机械弓、コアメタル、奥义の证

入手パワーアート： 暗の消し方

邪影の古战场

地点： パオラ草原・西（通过パオラ草原・西・地下水道之后到达）

攻略流程：

●用漆黑の印将门上的封印打开

●将敌人全部消灭之后进入地下2层

●与ダークマスター战斗

出现敌人： ダークストーカー、ダークサーバント

在冒险过程中对话伙伴系统至关重要

在ジオフォート的居住区和机关ブロックで，使用特定的主人公与特定的人说话，会得到不同的道具和パワーアート。主人公的等级越高，得到的东西就越好。每当等级提升之后，就可以找他们说说话了。

对话对象	主人公	场所	入手道具/パワーアート
メーベル	シリル	居住区	スチールボウガン
			ガードボウガン
			エリアルボウガン
			极光の机械弓
ガドフォール	トウマ	居住区	フックソード
			方天戟
			ドラゴンバスター
			オーディアル
ファークリン	シリル	居住区	パワーアート：光の魔法力Lv1
			パワーアート：光の魔法力Lv2
			パワーアート：光の魔法力Lv3
			パワーアート：光の魔法力Lv4
			パワーアート：光の魔法力Lv5
			パワーアート：光の魔法力Lv6
アミタリリ	シリル	居住区	パワーアート：无尽の生命力Lv1
			パワーアート：无尽の生命力Lv2
			パワーアート：无尽の精神力Lv3
			パワーアート：无尽の精神力Lv4
			パワーアート：无尽の精神力Lv5
			パワーアート：无尽の精神力Lv6

对话对象	主人公	场所	入手道具/パワーアート
ドゥーガ	トウマ	居住区	パワーアート：急所攻击力Lv1
			パワーアート：急所攻击力Lv2
			パワーアート：急所攻击力Lv3
			パワーアート：急所攻击力Lv4
			パワーアート：急所攻击力Lv5
アダム	两人均可	机关ブロック	いやしの水(绿)×1
			いやしの水(赤)×1
			女神の泪×3
			光の护符×1
ガリュウ	两人均可	居住区	コアメタル
			コアメタル
			コアメタル
			コアメタル
			コアメタル
			コアメタル
アバロン	两人均可	居住区	パワーアート：绝对防御Lv1
			パワーアート：绝对防御Lv2
			パワーアート：绝对防御Lv3

※在游戏进行到一定程度之后，再去和特定的角色对话，才能得到相应的装备和パワーアート。

入手道具：いやしの水（赤）×1、コアメタル、奥义の证

入手パワーアート：蛇の倒し方

魔王の古战场

地点：シードラ大雪山・峡谷

攻略流程：

- 用漆黑の印将门上的封印打开
- 将敌人全部消灭之后进入地下2层
- 与デビルファーザー战斗

出现敌人：デビルドーター、デビルブラザー、デビルマザー、デビルサン

入手道具：邪神崇拜　尪ｖ偿ｖ幞骏



搿xvi乱澶问

入手パワーアート：暗への耐性Lv2

ゼイオン宫廷最深部

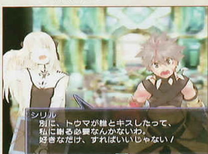
地点：ゼイオン宫廷中央馆1阶（本篇结束之后，回到第14章，转送ゲート出现新的地点“ゼイオン宫廷”。）

攻略流程：

- 全部エンシェントアリーナ都通过之后，ゼイオン宫廷中央馆1层右边的门会打开。
- 进入魔方阵
- 与レギオンキング战斗
- 前往パオラ草原・北的祭坛，有6个宝箱出现

出现敌人：レギオンスカウト、レギオンコマンド、レギオンマザー、レギオンドリラー、レギオンウイング

入手道具：皆杀しの腕轮、コアメタル、奥义の证



全パワーアート石碑所在地点

地点	パワーアート	地点	パワーアート
ラクトン村	无尽の体力LV1	シードラ湖・エンシェントアリーナ	冰の消し方
ラクトン高原	吹き飞ばし攻击LV1/雷の魔法力LV1	シードラ大雪山	急所攻击率LV4/无尽の体力LV7
ラクトン高原・破邪の道	技の练磨LV3	シードラ大雪山・エンシェントアリーナ	魔の倒し方
ラクトン高原・エンシェントアリーナ	鸟人の倒し方	シードラ大雪山・峡谷・エンシェントアリーナ	暗への耐性LV2
イルゴニア溪谷・ナーダ湖畔	マスターガードLV3	グレイトブリッジ・入口	冰の耐性LV2
イルゴニア溪谷・北	冰の耐性LV1	グレイトブリッジ・中央	隙なき守りLV4
イルゴニア溪谷・西	气绝攻击LV1	グレイトブリッジ・通路	气绝耐性LV5
イルネードの森・南	吹き飞ばし耐性LV1	グレイトブリッジ・下层	吹き飞ばし耐性LV5
イルネードの森・南・イノブタ洞穴	涌き上がるMPLV1	フィアガルム山・ふもと	雷の魔法力LV4
イルネードの森南エンシェントアリーナ	豚の倒し方	フィアガルム山・中腹	炎への耐性LV2/冰の魔法力LV4/无尽の体力LV9
ゴランゴラン洞・1F	剑速の向上LV1/咏唱技术LV1		
ゴランゴラン洞・2F	武器攻击力LV4	グンデストル洞穴	雷の魔法力LV3
キャントール村	气绝耐性LV1	グンデストル洞穴エンシェントアリーナ	マシンの坏し方
キャントール雪原	隙なき守りLV1	マグマプリズン	マスターガードLV7
キャントール雪原・エンシェントアリーナ	暗の魔法力LV1	マグマプリズン・B1	技の练磨LV6
キャントール雪洞	武器攻击力LV5	マグマプリズン・B3	剑速の向上LV3
旧ノスワルド城迹・园庭	吹き飞ばし攻击LV2	マグマプリズン・B3・エンシェントアリーナ	炎の消し方
ツングラ冰原	冰の魔法力LV1/魔术　　の集中力LV1	クリムゾンパレス・屋上	咏唱技术LV3
パオラ草原・北	隙なき守りLV2	クリムゾンパレス・3阶	暗の魔法力LV4
パオラ草原・北・エンシェントアリーナ	兽の倒し方	クリムゾンパレス・2阶	吹き飞ばし攻击LV7
パオラ草原・北西	吹き飞ばし攻击LV3	クリムゾンパレス・1阶	魔术师の集中力LV3
パオラ草原・北西・泷の里	气绝攻击LV3	クリムゾンパレス玉座の间	铠の坏し方
パオラ草原・东	力の追求LV4	バーク地底湖	魔术师の集中力LV2/マスターガードLV8
パオラ草原・东海岸	技の练磨LV5	バーク地底湖・最南端	石化抵抗LV2
パオラ草原・东海岸・エンシェントアリーナ	羽の斩り方	バーク地底湖・南	知の探求6/无尽の体力LV8
パオラ草原・东エンシェントアリーナ	トカゲの倒し方	バーク地底湖・エンシェントアリーナ	暗の消し方
パオラ草原・西	雷の耐性LV1	天空船・第一ブロック	武器攻击力LV9/气绝攻击LV7
パオラ草原・西・地下水道	急所攻击率LV3/无尽の体力LV5	天空船・第二ブロック	力の追求LV7/知の探求LV7/冰の魔法力LV5/雷への耐性LV2/技の练磨7
パオラ草原・西エンシェントアリーナ	巨人の倒し方		
パオラ草原・西エンシェントアリーナ	蛇の倒し方	天空船・第三ブロック	急所攻击率LV7
パオラブール山道・エンシェントアリーナ	雷の消し方	ゼイオン宫廷・中央馆1阶・エンシェントアリーナ	剑速の向上LV4
古代ルーン神殿	炎の耐性LV1	ゼイオン宫廷・中央馆2阶	武器攻击力LV10
古代遗迹・b2阶	光への耐性LV1	ゼイオン宫廷・中央馆B2	无尽の体力LV10
ランブール古坟	急所攻击率LV1	ゼイオン宫廷・蛮塔2阶	光への耐性LV2
ランブール古坟・破邪の道	マスターガードLV4	ゼイオン宫廷・蛮塔3阶	涌き上がるMPLV6
ランブール古坟・遗迹顶上	炎の魔法力LV4	ゼイオン宫廷・蛮塔最上阶	魔术　　の集中力LV4
ランブール古坟エンシェントアリーナ	石化抵抗LV3	ゼイオン宫廷・蛮塔B1阶	冰の魔法力LV6
ラスカ雪原	吹き飞ばし攻击LV4	ゼイオン宫廷・睿塔1阶	技の练磨LV8
ラスカ雪原・エンシェントアリーナ	龙の倒し方	ゼイオン宫廷・睿塔2阶	雷の魔法力LV6
グラジウム矿山	涌き上がるMPLV3	ゼイオン宫廷・睿塔最上阶	咏唱技术LV4
グラジウム矿山・エンシェントアリーナ	不死生物の倒し方	ゼイオン宫廷・黑曜门	暗の魔法力LV6
グラジウム矿山	剑速の向上LV2	训练场B10	咏唱技术LV2
北の矿山采石场	知の探求LV4	训练场B15	隙なき守りLV6
异空间メタル坑道・B1阶	气绝耐性LV4	训练场B20	吹き飞ばし攻击LV8
异空间メタル坑道・B1阶	吹き飞ばし耐性LV4	训练场B25	气绝攻击LV8
バルカン砂漠・西	石化抵抗LV1/气绝攻击LV4	训练场B30	气绝耐性LV6
バルカン砂漠・西エンシェントアリーナ	巨像の坏し方	训练场B35	吹き飞ばし耐性LV6
バルカン砂漠・东	暗への耐性LV1	训练场B40	マスターガードLV10
バルカン砂漠・东エンシェントアリーナ	鳞のはがし方	训练场B45	急所攻击率LV8
シードラ湖	涌き上がるMPLV4	训练场最下层	光の消し方



戦国無双2 Empires

SENGOKU MUSOU

PS2	本刊译名：战国无双2帝国			CERO B
	光荣	8820日元	2006年11月16日	
动作战略模拟	DVD-ROM	日版	1-2人	677Kb

游戏画廊的完美收集揭秘 第四种武器入手方法公开

本作除了游戏以外，收集要素也非常丰富！喂！朋友们，已经完成了画廊的收集工作了吗？什么！？事件发生条件和影像达成条件等都不清楚，完全没有收集多少吗？好吧！下面将为您带来完全地画廊收集大揭秘！顺便还为您献上第四武器的入手条件和全武将武器的资料！想要得到完美的战国无双2帝国收集记录，就请认真阅读本篇特别研究！

剧本选择

争霸演武中发生的事件总数在230种以上。其中还有不少是玩家在正常游戏时，无论如何也不能发现的事件。虽然满足事件发生条件比较难，但是玩家可以选择群雄割据剧本进行游戏，选择促发事件的武将，尽量在最短的时间内满足事件发生条件，完成事件的收集。

秀吉改姓与阿市、稻姫结婚

收集虽然复杂，但是为了达到完美记录，很多玩家都会势力收集。秀吉的名字与阿市、稻姬的结婚状态，都根据争霸演武的剧本不同而变化。玩家需要注意的是，阿市、稻姬的结婚状态还影响一些影像和事件的发生。除了阿市、稻姬的事件之外，浅井长政和柴田胜家的事件中，受主人公结婚状态的影响事件也非常多。如果玩家想要完成这些事件，请参考右侧的表格，选择合适的剧本进行游戏。丰臣秀吉在其他的剧本中都是羽柴秀吉，有一些特定的事件也受到名字的影响，因此玩家也要格外注意。

秀吉改姓
- 全国剧本关ケ原の战い……丰臣秀吉
- 其他剧本……羽柴秀吉

阿市结婚状态
- 全国剧本姉川の战い…与浅井长政结婚中
- 全国剧本"本能寺の变"·与浅井长政结婚后独身中
- 其他剧本……未婚

稻姬的结婚状态
- 全国剧本关ケ原の战い……已经结婚
- 其他剧本……未婚

人物	事件名	发生条件
真田幸村	若虎见参G	A真田幸村加入武田信玄（大名）势力
	军略相传	B真田幸村、真田昌幸自势力主军。敌支配国三个以上。敌主军中有大名。
	信念を贯く	B真田幸村和前田庆次是敌对关系主军。
	伊达の野心	C开始三十回合以上，真田幸村在伊达政宗（大名）配下二十回合。
	真田の意地	C开始十五回合以上，自势力中真田幸村和伊达政宗配下十回合以上。
	大事な者を守るため	B德川家康配下的服部半藏和真田幸村是敌对关系的主军。
	敌将は我が友	B真田幸村和石田三成是敌对关系的主军。
	日本一の兵なり	D自势力主军真田幸村与德川家康配下合战胜利。合战中真田幸村功勋最高。
	秀赖の问い	B真田幸村在丰臣秀赖（大名）配下，丰臣秀吉死亡。
	忠は禄より重しG	B不是大名的真田幸村与德川家康（大名）是敌对关系主军。
	胸を借りる	B真田幸村事件"信念を贯く"发生，真田幸村和前田庆次是敌对关系主军。
	龙虎の衣钵	C开始十回合以上，真田幸村和直江兼续在自势力中。
前田庆次	大根G	A前田庆次和直江兼续其中之一仕官时，该势力已经有其中一名主人公。
	大ふん者	C开始十五回合以上，前田庆次和直江兼续在自势力，前田庆次在自势力仕官十回合以上。
	水风吕	C开始十回合以上，前田利家已经登场，前田庆次和宁宁在自势力，前田庆次在自势力仕官五回合以上。
	倾奇者二人	B前田庆次和杂贺孙市是敌对关系主军。
	缓急	C开始十五回合以上，前田庆次和杂贺孙市在自势力，前田庆次在自势力仕官五回合以上。
	元气と野心	C前田庆次和伊达政宗在自势力，前田庆次在自势力仕官五回合以上。
	战好き	B前田庆次和岛津义弘是自势力主军。
	龙に惚れる倾奇者	D前田庆次和上杉谦信是自势力主军合战胜利。
	鬼に惚れる倾奇者	D前田庆次和非大名的岛津义弘是自势力主军合战胜利。
	不便者の男と女G	C前田庆次和立花暗千代在自势力，前田庆次在自势力仕官五回合以上。
	不便者の男が二人	C开始十回合以上，前田庆次和石田三成在自势力，前田庆次在自势力仕官五回合以上。
	魔王にかぶく	C开始十回合以上，前田庆次和织田信长在自势力，前田庆次仕官五回合以上。
织田信长	兄と妹	B阿市和织田信长是敌对关系主军。阿市在浅井长政配下，与浅井长政结婚中。
	魔王とその妻G	C自势力中的织田信长和浓姬在同一国，仕官十回合以上。
	待てない女	B织田信长和浓姬是敌对关系主军。
	义兄へ向けた枪	B浅井长政和织田信长是敌对关系主军。阿市在浅井长政势力侧，与浅井长政结婚中。
	鸣かずとも	C开始十回合以上，织田信长和岛津义弘在自势力仕官，织田信长仕官五回合以上。
	ただ意のままに	C开始十回合以上，柴田胜家在织田信长（大名）配下仕官十回合以上。
	鸣かせてみよう	C开始十回合以上，丰臣秀吉在织田信长（大名）配下仕官十回合以上。
	鸣くまで待とう	C开始十五回合以上，德川家康在织田信长（大名）配下仕官十五回合以上。
	真の望みG	B织田信长（大名）和明智光秀是敌对关系主军。
	怖いもの	B织田信长（大名）与丰臣秀吉（改姓完成）是敌对关系主军。
	爱でられる刃	B织田信长（大名）和森兰丸是敌对关系主军。
	幼きころ	B织田信长（大名）和德川家康（大名）是敌对关系主军。

人物	事件名	发生条件
织田信长	魔王の言叶	C开始三十回合以上，织田信长和立花暗千代在自势力，织田信长仕官五回合以上。
	信忠出仕	A织田信忠仕官织田信长（大名）势力。
	最高の妻	C开始二十回合以上，丰臣秀吉和宁宁在织田信长（大名）势力仕官，宁宁仕官二十回合以上。
明智光秀	污れなき手	B明智光秀和服部半藏敌对关系主军。
	分かると分からぬ	C开始二十回合以上，明智光秀和丰臣秀吉在织田信长（大名）势力，明智光秀仕官十五回合以上。
	内助の功	C开始二十回合以上，明智光秀和山内一丰在自势力，明智光秀仕官十回合以上。
	月さびよ	C开始三十回合以上，明智光秀在丰臣秀吉（大名）配下仕官二十回合以上，和宁宁也在丰臣秀吉配下。
	大黒と光秀G	C开始十五回合以上，明智光秀（大名）配下有勇将。
	光秀と酒	A明智光秀在上杉谦信配下仕官，二人都在二十岁以上。
上杉谦信	景胜出仕	A上杉景胜在上杉谦信（大名）配下仕官。
	兼续出仕	A直江兼续在上杉谦信（大名）配下仕官。
	魔王を拔う	B上杉谦信和织田信长是敌对关系主军。
	混沌を拔う	B上杉谦信和风魔小太郎是敌对关系主军。
	暗を拔う	B上杉谦信与服部半藏是敌对关系主军。
	龙を成败	B上杉谦信与稻姬是敌对关系主军。
	龙と暗千代	B上杉谦信与立花暗千代是敌对关系主军。
	魔王か人かG	B上杉谦信与织田信长是敌对关系主军。
	一期荣华一杯酒	C开始十回合以上，上杉谦信在自势力仕官五回合以上，杂贺孙市在自势力。
	斗争の愉悦	B上杉谦信和岛津义弘是敌对关系主军。
	手取川	B上杉谦信与柴田胜家是敌对关系主军，战场国为越中加贺。
	大天狗	C开始五回合以上，上杉谦信在自势力仕官五回合以上，吉川元春在自势力。
	毗と义	C直江兼续在上杉谦信（大名）配下仕官。
阿市	笑み	C丰臣秀吉事件"赌け"完成。
	气遣い	C自势力中有已仕官五回合以上的阿市和岛左近，浅井长政和柴田胜家不在自势力，阿市状态是结婚后独身中。
	花と长政G	C开始十回合以上，自势力中有浅井长政和阿市，阿市状态为未婚中或者是与长政结婚中，冬季除外。
	花と兰丸	C自势力中有仕官五回合以上的阿市和森兰丸，浅井长政不在，阿市结婚状态为未婚或独身，冬季除外。
	祖母	A自势力中有阿市，丰臣秀赖仕官，浅井长政和丰臣秀吉已经登场。浅井长政不在，阿市状态为与柴田胜家结婚中或者是结婚后独身中。
阿国	舞の华、战の华G	C开始五回合以上，自势力中有阿国和前田庆次。
	ケンカ	B阿国与前田庆次是敌对关系主军。
	なにわの梦	C阿国在丰臣秀吉（大名）配下。
	市がいない	C开始十五回合以上，自势力中有浅井长政和阿国，阿市已经登场，状态为不在或者未婚以外状态。

人物	事件名	发生条件
杂贺孙市	孙市、兰丸を诱うG	C开始十回合以上，杂贺孙市和森兰丸在自势力配下。
	孙市、浓姬を诱う	C开始十回合以上，杂贺孙市和浓姬在自势力配下。
	孙市、暗千代を诱う	C开始十回合以上，杂贺孙市和暗千代在自势力配下。
武田信玄	龙虎相搏つG	B武田信玄（总大将）与上杉谦信（总大将）为敌对关系。
	龙虎共存	B群雄割据剧本，而且完成武田信玄龙虎相搏つ事件，武田信玄、上杉谦信为自势力主军。
	龙虎共斗	B武田信玄与上杉谦信都是自势力主军。
	唐の兜に	B武田信玄和德川家康配下本多忠胜为敌对关系主军。
	恐るべし三河武士	D武田信玄和德川家康敌对关系主军，武田信玄侧败北。
	道雪の娘G	A立花暗千代出仕武田信玄（大名）势力。
	道歌G	C武田信玄和岛津义弘在自势力配下。
	胜赖推参	A武田胜赖出仕武田信玄（大名）势力。
	火と水G	C开始十回合以上，配下有仕官五回合以上的武田信玄（大名）和直江兼续（配下）、伊达政宗（配下）。
	麦饭	C开始十回合以上，自势力大名北条氏政，配下有武田信玄。或者是与武田信玄的势力为同盟关系。
伊达政宗	热き火绳G	B伊达政宗为大名，杂贺孙市为自势力主军。
	训诫合战	C开始十五回合以上，配下有仕官十回合以上的伊达政宗和石田三成。
	后ろ姿	B伊达政宗和直江兼续为敌对关系主军。
	大判G	C开始三十回合以上，伊达政宗和直江兼续在自势力配下。
	义の世、远からず	C伊达政宗在自势力配下十五回合以上，直江兼续也在自势力配下。
浓姬	美浓の姬君	B浓姬与明智光秀是敌对关系主军。
	高笑い	B浓姬与杂贺孙市为敌对关系主军。
	色香G	B浓姬与非大名的岛左近为敌对关系主军。
	美しきは罪	C开始十回合以后，自势力中有浓姬、浅井长政和阿市。浅井长政与阿市结婚中。
	お浓样とねね	B浓姬和宁宁为自势力主军。
	女の笑颜	B浓姬在织田信长配下，阿市和浅井长政在同势力结婚中，浓姬与阿市为敌对关系主军。
	衰えない美貌	B浓姬与佐佐木小次郎为敌对势力主军。
服部半藏	九字	B德川家康与服部半藏（配下）为自势力主军。
	死角无し	B本多忠胜与服部半藏（配下）为自势力主军。
	光阴激突	B服部半藏与本多忠胜为敌对关系主军。
	暗と混沌	B服部半藏与风魔小次郎为自势力主军。
	直ぐなるもの	B服部半藏与浅井长政为敌对势力主军。
	斩る理由G	B服部半藏在德川家康配下，与佐佐木小次郎为敌对关系主军。
森兰丸	信长の守り	B织田信长与森兰丸（配下）为自势力主军。
	あのお方のために	B森兰丸和明智光秀都在织田信长（大名）配下自势力主军。
	兰丸と光秀G	B森兰丸（织田信长配下）与明智光秀为敌对关系的主军。
	兰丸と半藏	B森兰丸（织田信长配下）与服部半藏为敌对关系的主军。
	兰丸と风魔	B森兰丸（织田信长配下）与风魔小太郎为敌对关系的主军。
	兰丸と阿市	B森兰丸（织田信长配下）与阿市为敌对关系的主军。阿市势力中没有浅井长政、柴田胜家，阿市状态为结婚后独身中。
	兰丸と长政	B森兰丸（织田信长配下）与浅井长政为敌对关系的主军。浅井长政与阿市在同势力，二人结婚中。
	若き力	B森兰丸与伊达政宗为自势力主军。
	天下に代えがたきもの	A森兰丸出仕德川家康（大名）的势力。
	事件发生	C开始十回合以上，自势力有石田三成、森兰丸（配下）、岛左近（配下）。
	事件解决	C森兰丸事件"事件发生"完成。
	隐密失格	C开始十五回合以上，有侵攻可能的国家，自势力配下有仕官十回合以上的森兰丸和直江兼续。
丰臣秀吉	ダチ	A自势力有丰臣秀吉，杂贺孙市仕官。
	赌け	C开始五回合以上，自势力配下有丰臣秀吉、杂贺孙市、阿市。浅井长政、柴田胜家不在，阿市为结婚外状态。
	赌けのあと	C阿市事件"笑み"完成。
	律义者	C开始十五回合以上，自势力配下有仕官十回合以上的丰臣秀吉、侍官五回合以上的阿市，浅井长政不在、阿市状态为结婚中以外状态。
	政宗に预けた刀	C丰臣秀吉（大名）配下有伊达政宗。
	义久に预けた刀	C丰臣秀吉（大名）配下有岛津义久。
	大坂城	C全国剧本中丰臣秀吉（大名）配下有德川家康，摄津大和侵攻可能。
	秀吉の二俊	C开始三十回合以上，丰臣秀吉（大名）配下有仕官十五回合以上的石田三成和大谷吉继。
	逃げた鹤	C开始二十回合以上，丰臣秀吉（大名）配下有石田三成。
	战う理由	B丰臣秀吉和宁宁为自势力主军。
	大气と勇气と	B丰臣秀吉和直江兼续为敌对关系主军。
	知惠G	B丰臣秀吉和风魔小次郎为敌对关系主军。
	秀吉、今孔明を得る	A丰臣秀吉（大名）势力中竹中半兵卫仕官。
	秀赖元服	A丰臣秀吉（大名）势力中丰臣秀赖仕官。
本多忠胜	日本一と古今独步	B本多忠胜和真田幸村为自势力主军。
	倾奇者对古今独步	B本多忠胜和前田庆次为敌对关系主军。
	ただ胜つのみ	C自势力配下有本多忠胜和上杉谦信。
	日本の张翼德	D本多忠胜和织田信长（大名）为自势力主军合战胜利，并且本多忠胜功勋最高。
	古今独步の壮士なり	D本多忠胜和丰臣秀吉（大名）为自势力主军合战胜利，并且本多忠胜功勋最高。
	宝の中の宝	C开始三十回合以上，丰臣秀吉（大名）配下有本多忠胜，德川家康为他势力大名。
	家康に过ぎたるものG	C开始三十回合以上，德川家康（大名）配下有仕官二十回合以上的本多忠胜。
	木雕り	C开始十五回合以上，自势力配下有本多忠胜和浅井长政。
	东西刚勇	B本多忠胜和立花暗千代为敌对关系主军。
	忠を尽くすのみ	C自势力配下有本多忠胜和柴田胜家。
	德川四天王	C自势力配下有本多忠胜、神原康政、酒井忠次、井伊直政。
	薄手の具足	C自势力配下有本多忠胜、井伊直政，并且本多忠胜官位较高。
稻姬	似合いの夫妇G	C开始五回合以上，自势力同国中有稻姬（配下）、真田信之，本多忠胜已登场并且生存，稻姬未婚。
	久间	B稻姬和真田幸村为敌对关系主军，稻姬未婚，真田幸村势力中有真田信之。
	稻の说教	C开始五回合以上，自势力中有稻姬、本多忠胜、杂贺孙市。
	孙市成败	B稻姬和杂贺孙市为敌对关系主军。
	武士の娘G	A自势力中有本多忠胜、稻姬仕官。
	激突、稻姬とねねG	C开始十回合以上，自势力中有稻姬、宁宁和丰臣秀吉。
	激突、稻姬と浓姬	C开始十五回合以上，自势力中有稻姬和浓姬。
	女4人	C自势力中有稻姬、浓姬、阿市（配下）、阿国（配下）。
德川家康	家康の背中	B本能寺之变后、织田信长势力灭亡、1582年以后任意时期，德川家康（骏河未支配）与岛左近为敌对关系主军。
	天海	A德川家康（大名）势力中明智光秀仕官。
	信玄を继ぐ者	C自势力中有德川家康和武田信玄。
	家康の宝	C开始三十回合以上，德川家康（大名）配下有丰臣秀吉。
	秀吉の宝	C开始三十回合以上，丰臣秀吉（大名）配下有德川家康。
	石合战	B德川家康（大名）和本多忠胜为自势力主军。
	养女	C德川家康（大名）配下有稻姬和本多忠胜，稻姬为结婚中以外状态。
	二代目	A德川家康（大名）势力中德川秀忠仕官。
	大将の镜	C自势力中有德川家康和岛津义久。
石田三成	三献茶	C开始二十回合以上，丰臣秀吉（大名）配下有仕官二十回合以上的石田三成。
	平怀者G	C自势力配下有仕官五回合以上的石田三成和德川家康。
	佐和山の狐	C自势力配下有仕官十回合以上的真田幸村和石田三成。
	助言无用	C开始二十回合以上，自势力中有石田三成和明智光秀。
	兼续の师	B石田三成与上杉谦信为敌对关系主军。直江兼续并非大名，与上杉谦信为同势力。
	知音G	C自势力配下有仕官三十回合以上的石田三成和直江兼续。
	三成に过ぎたるもの	D石田三成（大名）与岛左近为主军合战胜利，岛左近功勋最高。
浅井长政	长政、今孔明を得る	A浅井长政（大名）势力中竹中半兵卫仕官。
	孙	A浅井长政（大名）（四十岁以上开始四十回合以上）势力中丰臣秀吉仕官。阿市、丰臣秀吉已登场，阿市为与浅井长政或柴田胜家结婚中或者是结婚后独身中状态。
	爱、永久に	C阿市未婚时，浅井长政与阿市在同一地域。或者阿市未婚时，自势力中有浅井长政、敌织田信长势力中有阿市、自势力武将登用栏以及浅井长政所属国主将栏有空位。
	藤の花	C浅井长政（大名）配下有阿市，阿市状态为未婚或者与浅井长政结婚中。
	义兄と战う	B浅井长政（大名）和阿市为自势力主军，织田信长为敌主军，浅井长政和阿市结婚中。
	战国のならい	B浅井长政与阿市为敌对关系主军，阿市状态为结婚后独身中或者与柴田胜家结婚中。
	名手と猛将	B浅井长政和德川家康为自势力主军，但都不是大名。
	妖かしの姬	B浅井长政与织田信长配下浓姬为敌对关系主军，阿市已登场，并非未婚状态。
	妖かしの忍者	B浅井长政与风魔小太郎为敌对关系主军。
	妖かしの剑士	B浅井长政与佐佐木小次郎为敌对关系主军。
	山贼武藏	B浅井长政与宫本武藏为敌对关系主军。
	山贼柴田	B浅井长政与柴田胜家为敌对关系主军。
	爽やかにG	C自势力配下有仕官五回合以上的真田幸村、直江兼续和浅井长政。
岛左近	同志G	A自势力中石田三成仕官一回合以上时，岛左近仕官。
	蛇皮线	C自势力中有仕官五回合以上的石田三成和岛左近。
	王道を学ばず	C自势力中有仕官五回合以上的武田信玄和岛左近。
	军略の师	B岛左近与武田信玄为敌对关系主军。
	军略试验	B岛左近与上杉谦信为敌对关系主军。
	战とばくち	C自势力中有岛左近与岛津义弘（配下）。
	决断G	D岛左近与明智光秀为自势力主军合战胜利，二人功勋分别为前两名。
岛津义弘	日新斋の教え	B自势力总大将为岛津义弘，自势力主军中没有岛津义久。
	日新斋の睿知	D岛津义弘事件"日新斋の教え"完成，自势力总大将岛津义弘败北，自势力主军中没有岛津义久。
	地狱の军势	B岛津义弘与织田信长为自势力主军。
	乱世	C自势力中有阿市和岛津义弘。
	武士道	C自势力中有仕官十回合以上的岛津义弘和森兰丸（配下）。
	かかれの声	B岛津义弘为自势力主军。
	武士の业	B岛津义弘与本多忠胜为敌对关系主军。
	义弘と猫	C开始十回合以上，岛津义弘事件"义弘と猫、そして"未发生，自势力配下有岛津义弘和稻姬、立花暗千代不在。
	义弘と猫、そして	C开始十回合以上，岛津义弘事件"义弘と猫"未发生，自势力配下有岛津义弘和稻姬、立花暗千代。
	鬼を成败	B岛津义弘与稻姬为敌对关系主军。
	鬼と暗千代	B岛津义弘与立花暗千代为敌对关系主军。
	鬼ケ岛	B自势力主军为丰臣秀吉、德川家康和石田三成，敌军主军中有岛津义弘。
	ばくち	D岛津义弘与浅井长政（总大将）为敌对关系主军，浅井长政侧败北。
	丰久参阵	A自势力中有岛津义弘、岛津丰久仕官。
	岛津四兄弟	C自势力同一地域中有岛津家久、岛津岁久、岛津义弘和岛津义久。
立花暗千代	不器用	C自势力中有仕官十回合以上的立花暗千代和石田三成，其他配下武将在五名以上。
	望むなら	B立花暗千代与岛津义弘为自势力主军。
直江兼续	阎魔王への书状	B直江兼续与服部半藏为敌对关系主军。
	直江状	B直江兼续与德川家康为敌对关系主军。
	义の绝对胜利	B直江兼续与石田三成为敌对关系主军。
宁宁	清正、ガンバってね	B宁宁与加藤清正为自势力主军，加藤清正并非大名。
	正则、ガンバってね	B宁宁与福岛正则为自势力主军，福岛正则并非大名。
	三成、ガンバってね	B宁宁与石田三成为自势力主军，石田三成并非大名。
	颜色が悪いよ、谦信	B宁宁与上杉谦信为自势力主军。
	颜色が悪いよ、信玄	C自势力中有宁宁和武田信玄。
	颜色が悪いよ、小次郎G	C开始五回合以上，自势力中有宁宁和佐佐木小次郎。
	忍者堂堂	B宁宁与服部半藏为敌对关系主军。
风魔小太郎	市の脆さ	C开始十五回合以上，自势力中有风魔小太郎和阿市（配下）。
	孙市の脆さ	C开始十回合以上，自势力中有风魔小太郎和杂贺孙市（配下）。
	混沌の子たち	C开始二十回合以上，自势力中有风魔小太郎（配下）和前田庆次。
宫本武藏	武藏の震え	B宫本武藏与织田信长为敌对关系主军。
	心を斩る剑	B宫本武藏与明智光秀为敌对关系主军。
	神の军略、无双の剑	B宫本武藏与上杉谦信为敌对关系主军。
	铁炮は剑より强し	B宫本武藏与杂贺孙市为敌对关系主军。

编号	开放条件
1	真田幸村加入自势力。
2	前田庆次加入自势力。
3	织田信长加入自势力。
4	明智光秀加入自势力。
5	上杉谦信加入自势力。
6	阿市加入自势力。
7	阿国加入自势力。
8	杂贺孙市加入自势力。
9	武田信玄加入自势力。
10	伊达政宗加入自势力。
11	浓姬加入自势力。
12	服部半藏加入自势力。
13	森兰丸加入加入自势力。
14	丰臣秀吉加入自势力。
15	本多忠胜加入自势力。
16	稻姬加入自势力。
17	德川家康加入自势力。
18	石田三成加入自势力。
19	浅井长政加入自势力。
20	岛左近加入自势力。
21	岛津义弘加入自势力。
22	立花暗千代加入自势力。
23	直江兼续加入自势力。
24	宁宁加入自势力。
25	风魔小太郎加入自势力。
26	宫本武藏加入自势力。
27	佐佐木小次郎加入自势力。
28	柴田胜家加入自势力。
29	真田幸村加入自势力。
30	前田庆次加入自势力。
31	织田信长加入自势力。
32	明智光秀加入自势力。
33	上杉谦信加入自势力。
34	阿市加入自势力。
35	阿国加入自势力。
36	杂贺孙市加入自势力。
37	武田信玄加入自势力。
38	伊达政宗加入自势力。
39	浓姬加入自势力。
40	服部半藏加入自势力。
41	森兰丸加入自势力。
42	丰臣秀吉加入自势力。
43	本多忠胜加入自势力。
44	稻姬加入自势力。
45	德川家康加入自势力。
46	石田三成加入自势力。
47	浅井长政加入自势力。
48	岛左近加入自势力。
49	岛津义弘加入自势力。
50	立花暗千代加入自势力。
51	直江兼续加入自势力。
52	宁宁加入自势力。
53	风魔小太郎加入自势力。
54	宫本武藏加入自势力。
55	佐佐木小次郎加入自势力。
56	柴田胜家加入自势力。
57	真田幸村事件“若虎见参”完成。
58	前田庆次事件“大根”完成。
59	织田信长事件“魔王とその妻”完成。

编号	开放条件
60	明智光秀事件“分かるとか分からぬ”完成。
61	武田信玄事件“龙虎相搏つ”完成。
62	阿市事件“花と长政”完成。
63	阿国事件“舞の华、战の华”完成。
64	伊达政宗事件“热き火绳”完成。
65	武田信玄事件“龙虎相搏つ”完成。
66	伊达政宗事件“热き火绳”完成。
67	织田信长事件“魔王とその妻”完成。
68	服部半藏事件“暗と混沌”完成。
69	森兰丸事件“信长の守り”完成。
70	明智光秀事件“分かるとか分からぬ”完成。
71	本多忠胜事件“家康に过ぎたるもの”完成。
72	稻姬事件“激突、稻姬とねね”完成。
73	本多忠胜事件“家康に过ぎたるもの”完成。
74	石田三成事件“知音”完成。
75	阿市事件“花と长政”完成。
76	岛左近事件“同志”完成。
77	岛津义弘事件“鬼と暗千代”完成。
78	岛津义弘事件“鬼と暗千代”完成。
79	石田三成事件“知音”完成。
80	稻姬事件“激突、稻姬とねね”完成。
81	服部半藏事件“暗と混沌”完成。
82	宫本武藏事件“武藏と小次郎”完成。
83	宫本武藏事件“武藏と小次郎”完成。
84	柴田胜家事件“秘める想い”完成。
85	真田幸村事件“忠は禄より重し”完成。
86	本多忠胜事件“倾奇者对古今独步”完成。
87	上杉谦信事件“魔王か人か”完成。
88	明智光秀事件“大黑と光秀”完成。
89	上杉谦信事件“魔王か人か”完成。
90	浓姬事件“女の笑颜”完成。
91	阿国事件“市がいない”完成。
92	杂贺孙市事件“孙市、兰丸を诱う”完成。
93	武田信玄事件“道雪の娘”完成。
94	武田信玄事件“火と水”完成。
95	浓姬事件“女の笑颜”完成。
96	柴田胜家事件“鬼三匹”完成。
97	杂贺孙市事件“孙市、兰丸を诱う”完成。
98	丰臣秀吉事件“知惠”完成。
99	本多忠胜事件“倾奇者对古今独步”完成。
100	稻姬事件“似合いの夫妇”完成。
101	真田幸村事件“忠は禄より重し”完成。
102	岛左近事件“决断”完成。
103	阿国事件“市がいない”完成。
104	岛左近事件“决断”完成。
105	柴田胜家事件“鬼三匹”完成。
106	武田信玄事件“道雪の娘”完成。
107	武田信玄事件“火と水”完成。
108	宁宁事件“颜色が悪いよ、小次郎”完成。
109	丰臣秀吉事件“知惠”完成。
110	宫本武藏事件“武藏が守るもの”完成。
111	宁宁事件“颜色が悪いよ、小次郎”完成。
112	柴田胜家事件“鬼三匹”完成。
113	浅井长政事件“爽やかに”完成。
114	前田庆次事件“不便者の男と女”完成。
115	织田信长事件“真の望み”完成。
116	织田信长事件“真の望み”完成。
117	上杉谦信事件“一期荣华一杯酒”完成。
118	阿市事件“花と兰丸”完成。

人物	事件名	发生条件
隐れ剑豪		B宫本武藏与森兰丸为敌对关系主军。
	我に挑む价值G	B宫本武藏与本多忠胜为敌对关系主军。
	武藏の剑、暗千代の剑	B宫本武藏与立花暗千代为敌对关系主军。
	武藏小次郎G	B宫本武藏与佐佐木小次郎为对关系主军。
	武藏が守るものG	B宫本武藏与丰臣秀赖（大名）为自势力主军。
佐佐木小次郎	出土品	B佐佐木小次郎与上杉谦信为敌对关系主军。
柴田胜家	鬼三匹G	C开始十回合以上，自势力中有柴田胜家、岛津义弘和服部半藏。
	柴田の流仪	C自势力中有仕官十回合以上的柴田胜家和明智光秀。
	秘める想いG	C自势力中有柴田胜家、配下有丰臣秀吉和阿市、浅井长政不在配下。与浅井长政势力非同盟，阿市状态为未婚或者与浅井长政结婚后独身中。
	忍ぶは一定G	C开始五回合以上，柴田胜家事件“秘める想い”已发生，自势力中柴田胜家与阿市在同一地域，浅井长政已登场不在配下。阿市状态为未婚或者是与浅井长政结婚后独身中。
其他	谦信のお守り	B北条氏康（大名）与上杉谦信（大名）为敌对关系主军，上杉谦信为侵攻侧。
	汁かけ饭	C开始五回合以上，北条氏康（大名）配下有北条氏政和北条氏照。
	橙	C北条氏政配下有北条氏直和北条氏照，与德川家康的势力为同盟关系。
	三本の矢	C开始五回合以上，毛利元就（大名）配下有小早川隆景、吉川元春和毛利隆元。

●备注：G为与图片鉴赏有关的事件；A为仕官时发生；B为出阵时发生；C为回合开始时发生；D为战斗后发生的事件

编号	开放条件
119	阿国事件“なにわの梦”完成。
120	上杉谦信事件“一期荣华一杯酒”完成。
121	武田信玄事件“道歌”完成。
122	伊达政宗事件“大判”完成。
123	浓姬事件“色香”完成。
124	宁宁事件“忍者堂堂”完成。
125	阿市事件“花と兰丸”完成。
126	阿国事件“なにわの梦”完成。
127	稻姬事件“武士の娘”完成。
128	稻姬事件“武士の娘”完成。
129	石田三成事件“平怀者”完成。
130	石田三成事件“平怀者”完成。
131	浅井长政事件“爽やかに”完成。
132	浓姬事件“色香”完成。
133	武田信玄事件“道歌”完成。
134	前田庆次事件“不便者の男と女”完成。
135	浅井长政事件“爽やかに”完成。
136	宁宁事件“忍者堂堂”完成。
137	风魔小太郎事件“混沌の子たち”完成。
138	宫本武藏事件“我に挑む价值”完成。
139	服部半藏事件“斩る理由”完成。
140	柴田胜家事件“忍ぶは一定”完成。
141	真田幸村第四种武器入手。
142	前田庆次第四种武器入手。
143	织田信长第四种武器入手。
144	明智光秀第四种武器入手。
145	上杉谦信第四种武器入手。
146	阿市第四种武器入手。
147	阿国第四种武器入手。
148	杂贺孙市第四种武器入手。
149	武田信玄第四种武器入手。
150	伊达政宗第四种武器入手。
151	浓姬第四种武器入手。
152	服部半藏第四种武器入手。
153	森兰丸第四种武器入手。
154	丰臣秀吉第四种武器入手。
155	本多忠胜第四种武器入手。
156	稻姬第四种武器入手。
157	德川家康第四种武器入手。
158	石田三成第四种武器入手。
159	浅井长政第四种武器入手。

编号	开放条件
160	岛左近第四种武器入手。
161	岛津义弘第四种武器入手。
162	立花暗千代第四种武器入手。
163	直江兼续第四种武器入手。
164	宁宁第四种武器入手。
165	风魔小太郎第四种武器入手。
166	宫本武藏第四种武器入手。
167	刀系武将第四种武器入手。
168	枪系武将第四种武器入手。
169	稚刀系武将第四种武器入手。
170	争霸演武“筑前丰后”舞台完成。
171	争霸演武“甲斐信浓”舞台完成。
172	争霸演武“南陆奥”舞台完成。
173	争霸演武“萨摩备前”舞台完成。
174	争霸演武“近江伊贺”舞台完成。
175	争霸演武“美浓飞弹”舞台完成。
176	争霸演武“相模武藏”舞台完成。
177	争霸演武“越前若狭”或“肥后”舞台完成。
178	争霸演武“越后上野”或“肥后筑后”舞台完成。
179	争霸演武“萨摩日向”舞台完成。
180	争霸演武“尾张伊势”舞台完成。
181	争霸演武“土佐阿波”舞台完成。
182	争霸演武“安艺周防”舞台完成。
183	争霸演武“常陆下野”舞台完成。
184	争霸演武“越中加贺”舞台完成。
185	争霸演武“三河”舞台完成。
186	争霸演武“出羽”舞台完成。
187	争霸演武“摄津大和”或“伊予”舞台完成。
188	争霸演武“纪伊”舞台完成。
189	特殊战斗“本能寺の变”舞台完成。
190	争霸演武“北陆奥”舞台完成。
191	争霸演武“骏河远江”舞台完成。
192	争霸演武“山城丹波”舞台完成。
193	NO.170—192全部开放。
194	NO.141、145、149、162开放。
195	NO.150、152、155、156开放。
196	NO.143、144、146、151开放。
197	NO.141、162、165开放。
198	NO.145、150、162、165开放。
199	NO.143、146、154、157、158、159开放。
200	NO.1—199全部开放。

影像收集

本作中的大部分影像都需要在特殊战斗中收集。如果选择与特殊战斗同名的剧本进行游戏，可以确保这些特殊战斗的发生。请仔细阅读菜单中的战国事典，尽量创造出与特殊战斗发生条件相同的环境。这部分的影像虽然与战国无双二基本相同，但想要完美收集，还是要努力……



名称	发生条件
友情の誓い	前田庆次登场并被发现。
	玩家势力侧侵攻战配下武将：主军出阵武将：石田三
	战场国为临海国。
乱の舞	织田军特殊战斗“本能寺の变”发生。
本能寺へ…	明智光秀军特殊战斗“本能寺の变”发生。
预感	参加战斗势力一方主军为玩家势力。
	玩家势力侧防御战。
	玩家势力侧出场主军中有浅井长政和阿市。
	主军总大将为浅井长政。
	阿市与浅井长政结婚中。
天下を取る理由	全国模式。
	织田信长势力不存在。
	玩家使用大名丰臣秀吉。
	玩家势力侵攻侧，出场武将中有丰臣秀吉和石田三成。
	敌方主军为德川家康势力。
重き荷	参加战斗势力一方主军为玩家。
	玩家使用大名为德川家康。
	出阵武将中有德川家康和本多忠胜。
	玩家势力侧败北。
	其他出阵武将要满足以下条件：被敌势力登用、在野、被斩首。
关原决战	特殊战斗“关ケ原の战い”发生。

名称	发生条件
义の誓い	“友情の誓い”未发生，并满足以下条件之一：伊达政宗为玩家势力配下武将；伊达政宗为从属玩家势力大名。
	玩家势力侧主军援军没有伊达政宗。
	玩家势力侵攻侧出阵武将：主军出阵武将石田三成、直江兼续、真田幸村；总大将不能是真田幸村。
	战场国为临海国。
歪む苦恼	浅井军特殊战斗“姊川の战い”发生。
左近に过ぎたるもの	西军（石田三成）特殊战斗“关ケ原の战い”胜利。
鬼岛津	全国模式特殊战斗“关ケ原の战い”发生。
	玩家势力中有岛津义弘，配下武将有岛津丰久。
	参加战斗的势力中有一方主军为玩家势力。
	玩家势力侧主军出阵武将中有岛津义弘和岛津丰久。
	战场国为“美浓飞弹”或者是它的临国。
川中岛の战い	特殊战斗“川中岛の战い”发生。
小田原からの手纸	全国模式，丰臣秀吉所在国可以侵攻相模。
	玩家控制大名为丰臣秀吉，配下武将有宁宁，但不在同一国内。
	丰臣秀吉在骏河近江或者是常陆下野。
严流岛	全国模式开始十回合以上。
	玩家势力配下武将中有宫本武藏，安艺周防或筑前丰后为玩家支配。
	佐佐木小次郎为玩家势力外武将。
	佐佐木小次郎所在国侵攻可能。

第四种武器入手条件大公开

全部武将的第四种武器入手条件是共通的，详细方法见右边图表。而且，第四种武器入手与游戏难度无关。本作中只增添了四把第四种武器。如果是继承战国无双二记录，已经得到第四种武器的武将，冶炼度在四级以上，战斗获得胜利后便可得到第四种武器。但是可以得到的第四种武器的只能是1P操纵的武将，因此一场战斗中只能得到一把第四种武器。

第四种武器入手条件

- 争霸演武。
- 战斗取得胜利。
- 玩家操纵武将的武器对应冶炼度在四级以上。
- 满足以下条件之一
  - 一回合战斗中击破500人以上。
  - 玩家使用的武将达到千人斩。
  - 继承以前记录的第四种武器。

注意！第四种武器也可以成长。

本作中的第四种武器附加效果可以替换。而且冶炼的最高级别是五级别，战斗胜利后还可以得到提升基本攻击力和修罗属性等道具。但是，遗憾的是就算继承了得到第四种武器的记录，再次在争霸演武中并不能直接继承第四种武器。满足条件以后虽然可以得到第四种武器，但是附加效果却与战国无双二帝国中第四种武器的附加效果一样。成长以后的第四种武器也可以在模拟演武模式中使用，可以作为模拟演武模式中专用的武器来使用。



武将	第四武器	攻击力	攻击力	附加效果	附加效果
真田幸村	灭枪素戋鸣	45	红莲	体力+19	攻击+20
				攻击+15	防御+20
				防御+18	马术+18
				无增+17	无增+15
明智光秀	灵剑布都御魂	45	闪光	无双+19	无双+20
				攻击+18	攻击+16
				防御+18	防御+17
				范围+20	范围+17
阿国	日向天细女	44	红莲	攻击+19	防御+20
				防御+17	移动+17
				瞬发+20	瞬发+19
				无增+18	无增+17
伊达政宗	大羁狩	44	冻牙	攻击+20	攻击+17
				马术+18	马术+16
				无增+20	无增+18
				范围+19	范围+16
森兰丸	神剑カムド	46	冻牙	体力+20	体力+17
				防御+20	防御+18
				移动+19	无增+20
				无增+17	范围+14
稻姬	天之麻迦古弓	44	冻牙	攻击+17	防御+18
				防御+15	瞬发+16
				无增+19	无增+17
				范围+20	无增+18
浅井长政	倭王八千戟	45	闪光	攻击+19	攻击+16
				防御+17	马术+18
				马术+17	无增+20
				无增+19	无增+17
立花訚千代	雷铜须世理	44	闪光	体力+18	无双+18
				攻击+20	防御+17
				移动+18	运+19
				无增+20	范围+17
风魔小太郎	暗御津破	45	修罗	体力+19	攻击+20
				攻击+17	移动+20
				移动+18	瞬发+17
				无增+18	无增+15
柴田胜家	日本号	45	冻牙	无双+18	攻击+18
				攻击+17	防御+16
				移动+18	无增+18
				无增+15	范围+19
前田庆次	天之琼矛	50	闪光	体力+18	攻击+20
				攻击+18	攻击+15
				马术+19	无增+18
				无增+17	无增+14
上杉谦信	天丛云	46	冻牙	无双+19	攻击+20
				攻击+17	攻击+13
				移动+20	移动+18
				范围+18	范围+16
杂贺孙市	狱焰火具土	45	红莲	体力+19	体力+16
				攻击+20	攻击+18
				运+12	无增+20
				范围+20	范围+19
浓姬	蛭仔	44	烈空	无双+20	无双+18
				防御+19	防御+17
				移动+19	移动+19
				无增+20	无增+16
丰臣秀吉	三贵宇津皇子	42	闪光	移动+20	移动+20
				移动+20	瞬发+20
				瞬发+20	运+20
				运+20	运+20
德川家康	煌刃荻加武	48	红莲	无双+17	攻击+19
				攻击+16	防御+20
				防御+18	移动+19
				移动+17	运+19
岛左近	炎枪素戋鸣	46	烈空	体力+18	攻击+20
				攻击+16	防御+20
				防御+17	无增+20
				无增+14	范围+12
直江兼续	神直毗御剑	45	红莲	无双+20	无双+20
				无双+16	防御+20
				防御+18	无增+20
				无增+17	无增+14
宫本武藏	石裂岩刀剑	48	修罗	攻击+20	攻击+15
				攻击+13	无增+19
				无增+16	范围+20
				范围+16	范围+14
织田信长	蛇之麁正	46	烈空	无双+18	攻击+18
				攻击+17	防御+16
				移动+18	无增+18
				无增+15	范围+19
阿市	木花开耶·菊	42	闪光	体力+20	体力+14
				攻击+20	攻击+18
				防御+20	防御+16
				无增+19	无增+13
武田信玄	天孙降临	48	烈空	体力+18	攻击+20
				防御+20	防御+17
				防御+14	马术+20
				移动+19	范围+19
服部半藏	暗牙黄泉津	44	修罗	攻击+20	攻击+19
				移动+20	移动+16
				瞬发+20	瞬发+14
				范围+20	范围+18
本多忠胜	斗尖荒霸吐	50	红莲	无双+15	攻击+20
				攻击+17	防御+20
				防御+17	防御+16
				无增+17	无增+16
石田三成	志那都神扇	45	冻牙	无双+19	无双+17
				防御+20	防御+18
				无增+17	无增+16
				范围+20	范围+17
岛津义弘	大锤伊武岐	48	烈空	攻击+18	攻击+16
				防御+19	防御+16
				移动+20	移动+18
				移动+16	无增+18
宁宁	丰玉翔小太刀	45	冻牙	防御+20	防御+17
				移动+20	移动+18
				运+20	运+18
				范围+19	范围+17
佐佐木小次郎	金刚严流	47	修罗	体力+19	攻击+20
				攻击+15	防御+20
				防御+18	马术+18
				无增+17	无增+15

一般武将的第四种武器……

使用枪的一般武将的第四种武器与柴田胜家的武器一样。佐佐木小次郎的剑虽然在第三武器时还与一般武将的完全一样，但是第四种却是与一般武将的第四种武器不一样的专用武器。

武器	攻击力	攻击力	附加效果	附加效果	附加效果
童子切安纲	41	红莲	体力+18	攻击+20	攻击+18
			攻击+15	马术+19	无增+18
			无增+17	无增+14	
弁庆岩融	42	闪光	无双+19	无双+17	攻击+18
			攻击+16	防御+18	防御+17
			范围+20	范围+17	

王国之心 剧情解说书

「光」与心的交响乐章

心之旅程也许刚刚开始
而身处远方的你已经飘荡在夜空中
我追寻着心之匙
用它也许能打开你紧锁的心房
思念着你，无论你在何方
祈祷着，心与心交合的时刻
我所行进的旅途
经历不同的世界
涉猎无数的命运
它是光明的希望
它是黑暗的力量
它将引导我来到你的身旁
那是心之旋律

KINGDOM HEARTS

PS2	本刊译名：王国之心2				CERO A
	Square-Enix	6800日元	2005.12.22		
动作角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	86KB	





第1乐章 无心

再纯洁的心灵也会有脆弱的时候，当心变得脆弱，潜伏在内心的黑暗就会乘虚而入

王国之心（以下简称KH）的世界由光之世界、暗之世界以及介于两者之间的夹层世界构成，KH系列中可以访问的星星中大部分都是属于光之世



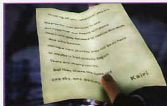
界，而暗之世界则是一个神秘的存在，待在这个世界，人的意识、记忆都会慢慢被黑暗吞噬。当一个星球失去了心，被黑暗吞噬掉后，失去了家园的居民们都会来到夹层的世界。同时当一个人的心离开他的肉体时，他的无存形态也会在夹层世界中出现。

光之世界是由很多小的星球构成的，它们被称为星星，星星之间本来是不相通的，星星外部的保护壁将它们分隔开，但是后来由于无心的出现，一些世界开始崩溃消失掉，保护壁也就随之粉碎散落到其他星球，因为其特殊的材质，这些碎片本身就拥有飞行的特质，它们逐渐被人们称为"积木块"。乘坐由积木块为材质建造的积木飞船可以来往于光之世界与夹层世界中的各个星球。暗之世界与光之世界之间并没有真正意义上的通道，只是偶尔出现的光之裂缝而形成的暗之回廊与光之扉能够将人带离暗之世界。

一个星球的所有生物，包括星球本身，都拥有一颗属于它们自己的心。心、肉体、灵魂是构成生命的三要素，如果世界失去了心，整个世界就会崩溃，进而被黑暗所侵蚀。而当一个人被内心的欲望所控制，他的心就会渐渐被黑暗吞没，丧失心志。生物一旦失去了心，身体和灵魂将会消失，而其本身将会以另外一种形态出现。这就是人内心黑暗的实体化姿态，它们被称之为无心。无心将不再拥有本体的记忆和意识，它们只剩下一种本能——掠夺其他生物以及星球之心。

无心的产生方式共有三种：第一种我们称其为原始无心，是由于人内心的脆弱而被黑暗所吞噬或者是被其他无心吞噬后产生的无心，还有一点需要注意的是，利库曾经使用过的一种钥匙刃，也具有夺取生物心的能力；第二种，是由人工制造出来的无心，贤者安塞姆的6个弟子曾经在其统治的辉之庭院地下进行研究关于生物心之本质的实验，当牺牲了不计其数的试验品后，他们终于可以人工制造无心。为了把它们和天然的无心加以区别，人造无心身上都被做上了标记。第三种应该说是无心的一种高级形态，当一个人靠自己的意识舍弃了肉体与灵魂，自愿成为无心时，当他成为无心的形态时，虽然他的身体与灵魂都会消失，但是他的意识还会存留下来。在《王国之心》中曾经有一段索拉成为无心的剧情，大家一定都还记得吧，索拉为了释放藏在自己身体里的凯丽的心，而自愿被钥匙刃夺去了心，虽然成为了无心的形态，但他还是保留了自我，后来在凯丽与好友的深情呼唤下，索拉也恢复自我形态。

安塞姆是KH的最终BOSS，实际上他并不是贤者安塞姆本人，而是其大弟子塞阿诺特的无心形态，前面提到了，当一个人靠自我意识舍弃肉体与灵魂，即使成为无心，他的意识还是能保留下来。塞阿诺特在实验中获得了大量关于无心的情报，为了进一步研究关于心的本质，他放弃了作为人类的脆弱肉体，自愿成为无心。他不但没有因此失去意识，而且还获得了黑暗的力量，依靠这种力量



他放逐了贤者安塞姆并取而代之。塞阿诺特的目的在于得到由世界之心汇集所形成的王国之心来得到究极的力量。

在KH中出现的《安塞姆报告》，记录了很过关于对无心的研究内容，其实它的真正作者并不是贤者安塞姆本人，只有第1章是安塞姆本人所著，而余下的部分都是由塞阿诺特假借其名完成的。



第2乐章 无存

当一个人的灵魂离开他的肉体时，他的生命就会消失。但当他的心进入暗之世界后，生命并没有消失，肉体与灵魂将会离开现在所处的世界，在另外一个光暗世界的夹层空间中以别的形态出现。也就是说当一个人变成无心时，他的肉体与灵魂并没有真正意义上的完全消失，而是在别的世界以另外的形态出现。由于他们并没有心，不能看成是一种完全的存在，而且相对于他们本体的存在，他们也不能被认为是一种存在的事物，所以被称之为无存。也许是缺少心的缘故，无存想通过王国之心来补完自己，成为一种真正意义上的存在。和无心一样，大部分无存产生时都会和以前的本体有很大的差异，有一种特殊情况是当一个拥有坚强的心的人的灵魂和肉体所形成的无存仍然会保持他作为人类时的意识和记忆，只是样子和原来有所变化而已，当然他们也顺理成章地成为了无存的领导阶层。

XIII机关就是由这样一群高级无存者组成的集团，其中贤者安塞姆的6个弟子是机关的创建者，他们不断吸收在夹层世界中出现的有



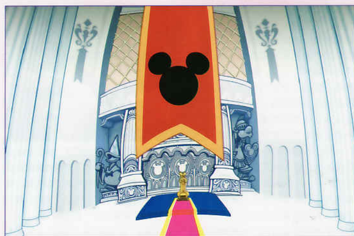
实力的无存成为组织成员，其目的在于夺去王国之心来补完自己成为真正的存在。虽然合称为十三机关，但实际上他们并没有想象中那么团结，也存在着为各自利益而集合在一起的因素。

月舞之魔人 塞克斯

非常神秘的一个人，他脸上的十字伤很容易让人联想到系列中另外一个人，是我多虑了吗?

暗之探求者 塞姆那斯

塞姆那斯作为机关的老大，其真实身份是塞阿诺特的无存，当塞阿诺特在光之世界舍弃自己的肉体和灵魂成为无心时，他的无存形态自然也就在夹层世界上出现了。安塞姆剩下的五位弟子的无存，比较奇怪的一点是，和他们大出风



头的无存相比，与之相对的无心形态在游戏中完全没有被提及过。

炎之烈风 阿克塞尔

阿克塞尔行为处事叫人难以捉摸，他完全是根据自己的喜好来决定自己的行为。在忘却之城中，为了得到马尔夏的信任，他以组织叛徒的名义除掉了维克森，后来又借索拉之手解决了马尔夏。当罗克萨斯还在XIII机关时，两人是非常要好的朋友。而在KH2的最后，阿克塞尔用尽全力为索拉等人打通前往XIII基地的道路，让人对这位为友人赴汤蹈火的男子产生了一份敬意。

优雅的凶刃 马尔夏

忘却之城的城主，试图利用娜米妮控制记忆来得到索拉的力量，最后由于阿克塞尔的背叛而惨淡收场。

邂逅之键 罗克萨斯

罗克萨斯是一个非常特殊的无存，他是钥匙刃持有者之一索拉的无存。虽然和索拉一样可以使用钥匙刃，但是罗克萨斯并没有继承索拉的记忆。究其原因，Diz在《里・安塞姆报告》中的猜想可能是由于索拉成为无心状态时间实在是太短，直接导致罗克萨斯的不完整性。由于可以使用钥匙刃，罗克萨斯的出现立刻引起了机关的注意，并很快将其吸引到组织中。然而，为了追寻自己的身世，罗克萨斯离开了XIII机关，结果被利库打败后带到了黄昏之镇。为了让沉睡中的索拉加快恢复的速度，DIZ把罗克萨斯的记忆消除后重新由娜米妮植入索拉的记忆，并将其放进了虚拟的黄昏之镇中。虽然阿克塞尔三番四次潜入城镇进行阻扰，但是最后罗克萨斯还是与索拉重新融为一体，那句"我的暑假结束了。"相信感动了很多玩家吧。



第3乐章 光

不管处于怎样的黑暗困境，只要有一颗坚强的心，就会有光的出现。

索拉、凯丽、利库

索拉、凯丽、利库是游戏中最重要的三位角色，三个人是从小一起长大的伙伴。理清他们三者之间的关系，主线的剧情就非常清晰了。

帕朴果是命运之岛的一种水果，据说一起分享帕朴果的两个人可以得到永久的幸福，长相思守。在王国之心1的结局动画中，凯丽在命运之岛的墙壁上留下了和索拉一起分享帕朴果的壁画，从这里我们也可以看出两者的关系。而利库对于凯丽的感觉，应该说超越了朋友的界限。在故事的开篇，索拉与利库打赌，如果他赢了就成为他们远航出海的船长，而利库的条件是，如果他胜利了就要和凯丽分享帕朴果，当时可是把索拉急得不行。

因为塞阿诺特打开了黑暗之门，无心开始在各个星球中出现，它们寻找并吞噬星球之心。当命运之岛由于失去了心而开始毁灭时，索拉鬼使神差地来到了夹层世界中的轮回之镇，并在这里被钥匙刃选中成为了钥匙刃的持有者，而凯丽因为害怕自己的心被黑暗所吞噬把心藏在了索拉的身体里而失去了知觉，利库为了拯救失去了心的凯丽，不惜接受黑暗的力量，结果被塞阿诺特趁虚而入控制了身体。当塞阿诺特的无心被王国之心门后的光之力量消灭后，利库为了帮助索拉关上王国之心的大门，和米奇国王一起留在了暗之世界。由于世界之心被重新释放，星球的一切又回到毁灭前的状况，索拉被迫与凯丽分开，同时为了找回好友利库，开始寻找光之扉。旅行途中，索拉一行三人被13机关中的马尔夏引入了其居住的忘却之城，被"记忆之魔女"娜米妮修改了记忆，虽然最终打败了马尔夏，但为了恢复记忆，索拉接受了娜米妮的建议，开始陷入沉睡。碰巧的是，利库与米奇国王也进入了这座城堡，而且他们还遭遇了这座城堡的一位神秘的造访者diz，其真实身份是贤者安塞姆，在他的指引下，利库终于战胜了隐藏在自己内心的黑暗，并最终选择接受黑暗力量来帮助索拉找回自己的记忆。另外一方面，因为世界的重组，凯丽也失去了记忆，虽然她感受到心中的思念，却总也想不起来，后来由于罗克萨斯与凯丽的心进行了短暂的交流，她的记忆也渐渐开始复苏，为了寄托自己对索拉的思念，凯丽写了一封信，并将它扔进了命运之岛的海洋里。

思念你，无论你在何方
我祈祷着我们的悲伤会有终结的一天
盼望我们的心可以交合
现在，我将不断前进去实现它
谁知道呢
也许讲述一个旅程不会很难
或许旅程已经开始了
虽然存在着很多不同的世界
不过它们都拥有同一片天空
同一片天空。同一个命运

后来这封信漂流到了暗之世界，与索拉的心产生感应，出现了光之扉，将打败了塞姆那斯的索拉与利库两人带回了光之世界。

米奇、唐老鸭、古菲



米奇是迪斯尼岛的国王，同时也是被钥匙刃所选中的人。因为发现世界中的星球正在一个接一个消失，感受到危机的国王决定一人前去探个究竟，临行时，他留下了一封信给自己最信任的宫廷魔法师唐老鸭和宫廷士官长古菲，让他们俩跟随一个拿着钥匙刃的人。在轮回之镇，钥匙刃选择了索拉作为了它的持有者，而这三人也就理所当然的结伴而行。

娜米妮

记忆的碎片就像锁一样连接着人们的心，而我的能力就是解开或者是修好它。

一个很喜欢画画的女孩。娜米妮是一个非常特殊的无存，她没有与之相对应的无心存在，因为她的本体是一位公主。凯丽，一位内心没有黑暗面存在的公主，当她的心离开身体时，灵魂与肉体并没有因此消失。当凯丽将自己的心藏在索拉身体里时，娜米妮在夹层世界上诞生了，但因为作为无存诞生的媒介凯丽的肉体和灵魂都不存在，所以她利用的媒介实际上是索拉的肉体与灵魂。正因为这样，娜米妮具有了一种别人都无法拥有的能力，她可以随意操控索拉以及与他关系密切的人的记忆。XIII机关中的马尔夏曾经将索拉引入他所居住的忘却之城，并妄图通过娜米妮控制索拉的记忆来获得他的力量，但最后不但计划失败还搭上了一条命。从娜米妮删改了索拉的记忆、并将凯丽抹去替换成自己这点看，娜米妮对索拉是有好感的，不管是因为她是作为凯丽的无存还是



因为产生的媒介来源于索拉，她对索拉是有依赖的，她总喜欢画画，说不定是为了将自己所欠缺的部分从索拉那里得到补充。

严格意义上来讲，娜米妮并不是一个真正意义上的无存，但是与其他人把她作为一种虚无的存在的看法不同，我更愿意把她看成一个单独的存在。她是一个活生生的少女，难道不是吗？

安塞姆与Diz

魔女梅尔菲森特居住的城市虚空城曾经是一个天堂般的世界，那个时候因为天空中时常会飘落光之碎片而被称为辉之庭园，贤者安塞姆就是这个世界的统治者，虽然世界的一切都那么美好和谐，但安塞姆本人并不满足于现状，他希望通过研究人内心黑暗的本质来彻底杜绝黑暗对于光的威胁。但是让他没有想到的是，他忠诚的6个弟子瞒着他加快了实验的步伐，大弟子塞阿诺特不但获得了黑暗的力量，还将其放逐到虚无的黑暗世界。辉之庭园也因为黑暗力量的释放而渐渐失去了以前的光芒，成为了现在的虚空城。在黑暗的世界上，人的一切都会被慢慢的剥夺，安塞姆只能通过写作来维持自己的记忆。终于有一天，安塞姆选择了接受黑暗的力量，开始了对自己弟子的复仇计划，为此他舍弃自己过去的名字，自称为Darkness in Zero（也即Diz）。获得了黑暗力量的Diz成功地发现了暗之回廊，重新回到了光之世界。在潜伏进忘却之城后，他遇见了故友米奇国王以及钥匙刃的持有者索拉。Diz帮助利库战胜了心中的黑暗，摆脱了塞阿诺特的控制，并决定帮助他恢复在忘却之城中失去记忆的索拉，当利库为了帮助索拉不惜接受黑暗力量变成塞阿诺特的样子之后，Diz非常后悔，决定放弃潜藏在心中的复仇计划。

Diz与米奇国王的友情早在辉之庭院还存在的时候就已经建立了，正因为米奇的建议和提醒，Diz才发现了自己弟子们的疯狂计划和自己的错误。虽然Diz接受了黑暗的力量改变了容貌，但在游戏中看来，两人的友情并没有变质。《安塞姆报告》则是讲述安塞姆本人从发现塞阿诺特等人未经他同意加速实验到在黄昏之镇中帮助索拉恢复记忆这段时间发生的事情，在他的最后一章中，Diz对自己没有坚持信念表示了对朋友的惭愧。



雪糕，贤者安塞姆最喜爱的食品。当他将罗克萨斯投放进虚拟的黄昏之城时，将雪糕作为虚拟黄昏之城中四位朋友之间友情的见证，不能不说是他本人的一个恶趣味。

第4乐章 疑惑

虽然王国之心系列已经推出了三作，但其实除了前面提到的，还有很多未被揭示的秘密，现在笔者就挑选其中被玩家YY最多的五大未解之谜，读者看完后又会有怎样的猜想呢？

王国之心

作为王国之心系列的标题，它在游戏中的真正含义至今也没有详细的描述，在KH的结尾，当安塞姆试图打开王国之心的大门获取他自认为是终极黑暗力量的时候，索拉告诉他，王国之心就是光，而安塞姆随后也被门后的光吞没。而到了KH2中，我们似乎更容易将王国之心看成一种心的聚集体，KH1中的王国之心是被无心吞噬掉的世界之心的聚集体，Kh2中的王国之心是索拉用钥匙刃将无心打败后释放的人之心的聚集体，当然这一切都是推测，剩下的只有等待官方的解释。

塞阿诺特的过去

在《里・安塞姆报告》中，贤者安塞姆本人有提到，当他拣到幼年的塞阿诺特时，他并没有过去的记忆。正是因为这个原因，他自愿成为实验者，希望通过对心的探知来找回他自己失



去的记忆。同时，《里・安塞姆报告》中有这样的一句话："但是，让他作为一个实验的对象，真的合适吗？虽然塞阿诺特拥有过人的才智，但是他太优秀了，远远超过人类的极限……"报告中的这句话也许正暗示着我们，塞阿诺特绝不会是一个普通人类，他的过去一定潜藏着巨大的秘密，而这一切也许还与钥匙刃的起源有关，因为在王国之心2的隐藏动画中，对于新作的几个提示关键词，我们发现了塞阿诺特的记忆这样的词汇。

钥匙刃的制造者

钥匙刃作为游戏中最重要的道具，它既能夺去生物的心，又可以封印世界之心，时而是拯救世界的光之道具，时而又是毁灭一切的黑暗之匙，它几乎无所不能。这样一种神兵利器，到底是怎么被制造出来的？制造它的人又是谁？游戏中并没有明确的说明，我们所能参考的也就只剩下游戏人物口中的一些传说而已。

钥匙刃为何选择索拉

如果说米奇被钥匙刃所选中是因为他是一位国王，那么索拉被选中的原因又是什么呢？被钥匙刃选中前，他不过是命运之岛的一位平凡少年。不过线索也不是一点也没有的，在《安塞姆报告》中，塞阿诺特曾经提到他挑选了一位特殊的少女，也许她具有公主的特质，当然这是指的凯丽，重要的是后面那句："我将把她送到别的世界海洋中，也许她会把我带到钥匙刃持有者的身旁。"

在KH2的隐藏结局中，我注意到一个细节，当手持索拉那把钥匙刃的铠甲男出现时，他手持钥匙刃的姿势和索拉一模一样的，这样来说，难道索拉继承的是他的血脉？

光之扉的形成

光之扉的形成与世界的海洋也许有莫大的关系，先不去讨论那个瓶子是怎么飘到暗之世界的，系列作品中有很多角色坠入海洋中来到另外的世界，也许海洋是连接光之世界与暗之世界的通道，或者说是光之扉形成的一个必要的媒介。

□文/黑色冰凝 责/北斗

悠扬的口哨声拉开了珐尔盖亚大陆上传奇的序幕，那是有关少年梦想的故事，比天空还要高远，比大地还要辽阔；是即使在多年以后也难以忘却的、最初的感动。

□文/转生之炎

序章 启航

望着一群冲上天空的白鸽，扛着铁锹的少年的嘴角露出一丝微笑。提恩，虽然在别人眼里还是个半大的小子，但在他自己看来，16岁已经是可以和大人一争高低的年龄了。

“今天也要有所收获才行。”提恩这样想着，走进遗迹，却没有发现什么新奇的东西，反倒在地板上拣到了一本黑色封面日记模样的东西：“春风中，蜜色头发的少女憧憬着幸福的生活，邂逅那骑着白马的王子……”提恩重新翻回封面，“这是……瑞贝卡的……日记？”

回村已经是傍晚，提恩将挖掘出的一大堆“宝贝”拿给东尼老人看过后，才想起日记的事。他刚走到小河边，就看到一个姑娘正蹲在地上，专注地护理着田地间那些紫色的小花朵。那不就是瑞贝卡吗，这个与自己青梅竹马的小女孩，总是喜爱将橙色的头发绑成两条长长的麻花辫，一跑起来就会在身后不时甩动，还有那身粉色的短坎、有点泛白的牛仔短裤和十分相配的长靴……虽然只是个小山村里的孩子，可是瑞贝卡也会细心地打扮出自己美丽的一面。真可爱啊，提恩正这么胡思乱想着，瑞贝卡突然站起身来，眉头快要拧成一条绳子了。

“提恩啊，那个……我的……唉，还是算了。”

“是这个吗？”提恩像变戏法一样拿出一本笔记。

“啊！我的日记！怎么会在你那里！”瑞贝卡大惊失色，“你、你没有看过吧……”

“呃……因为不知道是什么东西，所以拣到的时候非常好奇就……”

“啊————————！我的人生啊！”瑞贝卡超激烈的反应把提恩吓了一大跳，“真是不懂礼貌的家伙！太迟钝了！”

如同天空一般透明纯净的少女的心，片刻之后便领会到了提恩的善意，“那个……日记的事……”瑞贝卡仿佛有点儿不好意思，“谢谢你。”

虽然已经快到傍晚了，但提恩却提出想要去“神々の砦”锻炼锻炼，青梅竹马的瑞贝卡自然不放心提恩一个人冒险。

穿过云雾缭绕的山谷，两个人终于来到山崖，虽然途中遇到了一点小小的危险，不过对于已经能够掌握“ARM”的瑞贝卡来说，剩下的也只有让提恩张大嘴巴惊讶的份了。徐徐的山风和宁静的山谷，仿佛一切又回到从前——两个人留下了无数童年故事的地方。

“真怀念啊，我和提恩，第一次来这里时……”

“你看！那个东西是什么，好漂亮！”

小小的提恩抑制不住好奇，蹦跳着跑到崖边，“快看！瑞贝卡！”

两个小孩趴在崖角，睁大好奇的眼睛注视着一团闪亮的东西，光芒散尽后，一颗小小的螺丝钉落到了提恩手中。

“喜欢它吗？”老工匠东尼走了过来，“这是巨像兵的零件。”

“巨像兵，它的每一块零件都是有生命的。”老工匠慈爱地告诉提恩，“刚刚的那颗小螺丝钉，我想，它已经把你当做主人了。”

似懂非懂的提恩，只能瞪大了好奇的眼睛，看着手中这块神奇的螺丝钉……

应该是从那时起，就对巨像兵产生了浓厚的兴趣吧，提恩看着身后的瑞贝卡，那个在心中思考过无数遍的念头终于冲口而出——“我已经16岁了，已经可以按照自己的意愿，以自己的力量向荒野迈出步伐了。”

“瑞贝卡，我想离开村子！”

小小地吃了一惊，现实主义的瑞贝卡提出了比较客观的问题：“可是，提恩还没有自己的ARM，到荒野去冒险不太现实哦。”

“去城市进行猎人登录，就可以有自己的ARM了。”

“想得也太美了！”瑞贝卡不禁为提恩幼稚的想法捏紧了拳头，“笨蛋，没有ARM，去大城市的路上怎么办，我们靠什么来保护自己。”

为了证明自己的实力，提恩提议到洞窟中和魔兽战斗，拗不过他的瑞贝卡只得答应。可刚走到洞口突然，一道亮光划过天空……

“那是……”没等瑞贝卡反应过来，大地突然一阵猛烈的震动，仿佛有什么东西砸在了洞窟中，两个人抑制不住好奇，终于走了进去。

幽暗的洞窟中，一台巨大的机械横躺在地中央，顶上，一束光从大洞中直透下来。

“刚刚的震动……就是它……”提恩指着洞窟顶上被砸出的那个大窟窿，半信半疑地走近巨大的机械体，仔细研究了一会……

“巨像兵！这是巨像兵！”提恩激动得有点语无伦次，只差没有在这么大一块巨像兵前顶礼膜拜了。正



PS2	本刊译名：狂野历险 第五先驱			CERO B
	SCE	698日元	2006.12.14	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	25Kb

在激动的时候，又是一阵震动，被提恩称为巨像兵的机械突然张来了原本握住的左拳，从它的手中央，一位少女缓缓滑落……她银色的头发如瀑布般倾泻而下，身着的衣服和这附近住民的风格完全不同，她是谁?

“我……我叫阿维莉尔……”晶莹的泪水从少女的脸庞滑落，沉默了片刻，她终于回忆起了自己的名字，可是其它的却都记不起来，只是喃喃地念着一个名字——“Johnny·AppleSeed”。

洞中又是一阵猛烈的震动，眼看着就要坍塌，提恩一把抱起十分虚弱的少女，朝着出口没命地跑去。在返回村子的路上，一只怪物突然咆哮着从天而降，盯住它自以为是美餐的众人。正在危急时刻，被少女一直抱在怀中的一对神秘金属物体突然自己飞到了提恩手上，靠着它突然发挥的神奇作用，大家终于齐心协力化险为夷。

“ARM！这是ARM啊！瑞贝卡，你看！”提恩简直不敢相信自己的眼睛，从神秘少女那里得到的东西，竟然是自己梦寐以求的ARM。“傻瓜”，瑞贝卡像往常一样责怪着提恩的冒失，不过在她心中，这也是提恩的可爱之处吧。

少女敏感的心，似乎被微弱地拨动了一下。

回到村中已是黄昏，提恩向东尼爷爷讲述了阿维莉尔“从天而降”的故事，以及她一直念念不忘的“Johnny·AppleSeed”。提恩再次提出自己想要出村历练的愿望，不过，这次加入了新的理由——帮助阿维莉尔寻找那个不知为何物的“Johnny·AppleSeed”。

“它就是我命运的齿轮，”提恩拿出那颗珍藏的小小螺丝钉，“现在，它终于要开始转动了……”

每一次都拗不过提恩的瑞贝卡只好同意提恩的冒险计划，放心不下同伴的她，怀着复杂的心情，三个人一同走入这片广袤的天地……

这一天，终于离开了从来不曾离开的村庄，

将要去那些从未到过的地方，见那些从

我……这样想着……

——瑞贝卡的日记

第一章 求索

一艘巨大的飞空舰艇中，中年男子模样的舰长紧紧盯着屏幕。

“报告，已经与05小队失去联系。”电子合成音机械地回荡在空中，“没有发现阿维莉尔和Johnny·AppleSeed。”

“冰之女王就要觉醒了……竟然会这样……”中年男子仿佛懊悔地捶打着仪表盘，自言自语，“如果冰之女王醒来的话，法尔盖亚一定会毁灭的。”

“不，还不是沮丧的时候！”男子突然振作起来，对手下大声发布命令：“还没到绝望的时候呢，加紧搜查！”

恍然大悟般，报告员赶紧响应了一声。

“12000年的沉眠，终于要醒过来了吗？Johnny·AppleSeed……”男子紧锁着眉头，“神啊，我和‘他’，你会眷顾谁呢……”

正当中年男子深深叹息时，另一处地点却上演着一幕血腥惨剧：长长的廊道上横七竖八地躺满了尸体，鲜红的地毯上已分不清哪是血迹哪是本来的色彩；戴着金丝眼镜的杀戮之神乌鲁斯卡一头银发，他正冷静地端详着自己的杰作。“拒绝孩子长大、还想要将他牢牢控制在手中的母亲，最终会被自己的孩子消除。”

一名重伤的士兵挣扎着从地上爬起，扭曲的面孔上全是恐惧，然而却未能打动杀戮之神的怜悯之心，他轻轻地挥一挥手，四角的光芒突然凝聚成一把巨刃，将之贯穿……

“各自的情况，向我报告！”

“指定的巨像兵，已经全部消除！”短发男子法多利随即拿起通话器，简短而扼要地进行了情况说明，并随手消灭了一名企图偷袭的敌人。看得出，他是乌鲁斯卡一名老练而深得重用的部下，与此同时，另一名女性打开了一部巨大的电脑，屏幕上，对方仅存的几艘战舰正在狼狈逃窜。

“逃是没有用的……放下武器投降吧。”

嘴角挂着一丝冷酷的微笑的杀戮之神看着屏幕，仿佛预知接下来会发生什么。

因为，那里也已经成为另一个修罗场。

“死、死神……！”

一片血腥中，最后的士兵绝望地看着眼前那个狂笑的钢铁怪男，还在进行着无用的射击，然后，看着他缓缓伸出一只手。

“如果你杀了我们，这艘战舰也会坠毁的……到时候你也会……”士兵不知道自己是在威胁还是哀求，可是并未换得任何同情。一团火光中，战舰坠落爆炸了，毫发无伤的钢铁怪男仍然在一片火海中抽筋似地狂笑……

“残余的战舰正在逃跑，都要摧毁吗？”女性的声音同样冷漠。

“不用，比这个更重要的是……”

“了解，是Johnny·AppleSeed。”

乌鲁斯卡挥手之间，满地的尸体在白光中化为灰烬，“为了修正稳健派的道路，我们将选择一条‘霸道’！”

穿过一条漫长的通道，提恩一行终于来到矿山镇，刚走进镇子，就看到一群人正围着一名青年争吵不休。三人走过去打听才知道，原来是镇里一件非常重要的宝物被盗走，而这名青年则称自己看到了窃贼盗窃的过程，但不巧的是他在追踪窃贼的途中竟然把对方给跟丢了，最后自己倒成了盗宝的嫌疑人，真是百口莫辩。青年本想拿出自己的“猎人之证”来证明身份，不料一摸裤兜猎人之证却不见了踪影，正当他焦急万分之时，被热血冲昏头脑的提恩不顾瑞贝卡在一旁大骂笨蛋，再次挺身而出，答应帮这名青年找回身份证明。

三人沿着铁路来到一座荒凉的火车站，果然在站台前找到了青年丢失的“猎人之证”，上面清楚地写着——“恰克·见习猎人”。原来他的名字叫恰克，提恩想着。

拿着猎人之证赶紧赶回矿山镇，却发现恰克不见了踪影，一打听原来他已经被抓起来了，而且即将被送上绞架！虽然拿着证件赶到处刑的地方，但对方却说这也不能证明恰克不是盗贼，只有在日落以前找回丢失的宝物镜子，他才能逃过一死。

“镜子是每个月执行‘月明仪式’的必要物品，如果到下个月的满月还是无法找回镜子的话，这个村子的人都会被绞死。”一个贝鲁尼族的执行人告诉提恩。

这时恰克提供了一个重要的线索，他曾目击到盗贼是个“浑身长毛的家伙，而且逃进了矿坑之中。按照线索，提恩走进矿坑，却在门口遇到一个用大帽子压住半边面孔的奇怪男子。难道这就是窃贼吗？冲动的提恩立刻跑上前去质问，但遭到对方的一口否认，不过，此人却说在洞里看到过提恩所说的镜子和一名魁梧的男子。

“那就一定是了！”突然的发现让提恩兴奋不已，可对方却淡淡地警告他，“我已经在洞里安放了用来摧毁巨像兵的炸弹，不想死最好就别进去。”

“什么!竟然要破坏掉巨像兵!”巨像兵FAN，提恩，一听就怒气上涌，“你难道不知道巨像兵是一种宝贵的资源吗！它给我们带来了多少便利啊！”

“破坏巨像兵就是罪恶？这是谁定的？”男子轻蔑地看着提恩。

“可是，巨像兵给我们带来了这么多的便利……”提恩越说越气，争执之下两个人拔枪相对。突然阿维莉尔挺身挡在了提恩身前，奇怪的男子若有所思地看着眼前的少女，“小孩子们，应该感谢她救了你们的命。”

说罢，男子转身离去，留下一头雾水的提恩。

决定进洞冒险的提恩，终于在洞窟深处有了收获——一个蓄着浓密胡须的魁梧男子，正拿着一面镜子快活地四处研究。“没反应……UB竟然没有反应……真是不可思议呀。”

“啊！那个浑身长毛的家伙，就是他！”提恩像发现了新大陆一般，冲上前去就想拿回镜子。可是，自称“伟大教授”的胡须男子却死也不肯交还，两个人顿时扭打成一团，中间还夹杂着教授气呼呼的声音：“这可是12000年前留下的宝物啊！在这个巨像兵这么多的地方做研究真是太合适不过了！加上今天的满月，还有我的头脑……哈哈哈哈哈……真是太完美了！”

虽然提恩很想抢回镜子，但无奈技不如人，反而被胡须男打得落花流水。正在众人一筹莫展时，山洞里却传出一阵猛烈的震动。

“不好！是那个男人安装的炸弹！”提恩正说着，突然从头顶坠下一块巨石，幸好胡须男眼疾手快两手一抬撑住了巨石，不过镜子却因此骨碌碌滚到了地上……于是，他只好眼睁睁地看着提恩白拣了这个便宜，拿起镜子就开溜。“教授”虽然气得吹胡子瞪眼睛，但手举着巨石也没有办法……

赶回矿山镇时天色已经很暗了，



看着提恩抱住阿维莉尔，突然很感觉失望。

我们是青梅竹马的好朋友啊，为什么会怎样？

为什么，为什么，突然感到有一种寂寞……

——瑞贝卡的日记

无论如何，大家总算是平安回到了地面；虽然不满意那名男子的行径，但是不得不对他给予大家的帮助表示感谢。原来男子名叫克雷格，他正在追寻一个“左臂上装着巨像兵的胳膊”的人，看起来非常厉害的他答应护送提恩一行前往大都市魔天楼之前的中转站“酿酒之乡”，交换条件是提恩要告诉他那所谓“巨像兵的左腕”的情况。

行事单纯、目标坚定的提恩，让这个心中充满仇恨的男子在那一刻有了动摇，当他再次凝神注视着阿维莉尔时，眼中不禁又露出一丝异样。

在通往酿酒之乡的路上，提恩再次对克雷格这种破坏巨像兵的行为表示不满。在提恩眼里，巨像兵就是古代文明之光，是宝贵的遗产，也是便利的工具。

“便利的工具，再稍进一步，便成了破坏力巨大的武器。”克雷格意味深长地回答。

那个“帽子男”竟又出现在镇里。看到焦急万分的提恩，他竟然还嘲讽道：“从山的这面看过去太阳已经落山了，现在赶去刚好可以看到朋友被绞死。”心急如焚的提恩顾不上争执，拼命向处刑地赶去……

“你还有什么要说的，对那些帮助你的人？”执行人分明是为了让恰克更加难受，故意在他面前说道：“不过，我看他们大概已经乘机逃走了吧，哈哈哈哈！”

“不……不是的……”

“你就安心地去吧，过不了多久，他们也会和你见面的！”执行人又是一阵大笑。

“他们和我没有关系！”

“是吗？哈哈，太阳已经落山了，开始吧！”

“等一等——！”正在这千钧一发的时候，提恩终于带着镜子赶了回来。他双手高举着救命的宝物就要冲上绞刑台，而执行人却露出一丝狡笑，“虽然已经拿回了宝物，但是，太阳已经落山了呀，小孩子们，行刑还是不会取消的。”

怎么会这样！突如其来的变故让大家都愣住了，突然间，“帽子男”的话回响在提恩耳畔……虽然从山的这边看过去，太阳已经落下了，但是——提恩飞快地爬上高高的山顶，“看——！太阳还没有落山！”

为了答谢提恩的救命之恩，恰克提供了他所知道的情报，众人可以去大都市“魔天楼”打听关于“Johnny・AppleSeed”的情报。不过，魔天楼离这里路途遥远，好在恰克提供了几张火车票，用这样的票就可以在贝鲁尼族管辖的车站上顺利通行。

在火车站三人又遇到了满脸胡须的教授，好在他不像是个记仇的家伙，大家也干脆装做若无其事的样子登上火车，一路上也相安无事。倒是第一次坐火车的提恩兴奋得不像话，瑞贝卡不得不花费大量时间来教训他不要表现得太夸张。

很意外地，提恩在走廊里发现了“帽子男”的踪影，提恩一路跟踪，不知不觉间来到了车尾。他却没发觉，这是对方故意将自己引来的，列车尾部运载着巨像兵。

喜爱巨像兵的提恩又和男子发生了争执，事态再一次演变到拔枪相对。当提恩提到“巨像兵的左腕”时，男子的神色骤然剧变，在瑞贝卡的惊叫声中，他一把提起提恩，眼里喷射出愤怒的火焰，“你说的巨像兵左腕是怎么回事？！”男子突如其来的质问让提恩不知如何是好，尽管性命悬于人手，但尊严让他立即倔强地扭头拒绝回答。这时一声巨响，男子扔下炸弹令列车尾部与车厢脱离，提恩等人只能眼睁睁地看着通向魔天楼的火车远远离去。

为什么你要不停地破坏？！但提恩已经来不及质问，甚至都来不及多想了——因为男子已将一枚炸弹塞进他手中，然后一脚将其踹下列车，提恩从高架桥上飞速地坠落下去……

就在提恩快要坠地的时候，一枚从上空掷下的炸弹抢先在地面爆炸了，巨大的气浪将提恩掀上了半空，然后，从一个不太高的地方平稳落下，原来那名行事怪异的“帽子男”并非是要伤害大家。当提恩还在为男子的行为感到诧异时，他竟夹着瑞贝卡和阿维莉尔从上空跳了下来，提恩赶紧将手中那枚炸弹掷到地上，一片气浪中，瑞贝卡和阿维莉尔同时被掀上了半空，一个难题骤然摆在提恩的面前——先接哪位MM？

手足无措地转了两个圈后，提恩傻乎乎地奔向了阿维莉尔，而瑞贝卡则以一个优雅的姿态轻巧落地，正当她得意洋洋地展现自己的姿态时，却骤然看到提恩正抱着柔弱的阿维莉尔，顿时气乎乎地大叫：“提恩——！你竟然不帮我——！”

“啊！就是因为想到如果是瑞贝卡的话，一定会没事的……不要生气啊！”提恩语无伦次的解释根本不能让瑞贝卡满意，这个天真单纯，看似有些大大咧咧的小姑娘，终于也有了心事。

正在提恩与克雷格为巨像兵的好坏争论不休时，稳健派的一艘飞空艇却悄然掠过广阔的天空。

“还是没有Johnny・AppleSeed的消息吗？”中年舰长看起来仍然忧心忡忡，“为了这件事，看来强硬派已经不择手段了。”

“如果让他们先找到了Johnny・AppleSeed，这个世界，大概会走向毁灭吧……”

第二章 伤逝

很快，美丽的酿酒之乡就在眼前了，刚走进村，克雷格就告诉大家这里有一种叫做“Johnny・AppleSeed”的东西——酒。在克雷格的介绍下，大家来到一处制作“Johnny・AppleSeed”的酒坊。不过，主人似乎并不愿意先拿出这种酒。

无奈地出来后，大家在镇上无所事事地闲逛，无意中走进了镇上的一片墓地；墓地里，一名男子正默默地向一块墓碑献上鲜花。

这个行为让阿维莉尔十分奇怪，

然后，让大家更加奇怪的是阿维莉尔竟然不知道献花代表的意义。提恩觉得诧异之余，还是详细地向她解释了"在墓碑前献上鲜花是为了纪念逝去的人"。

"连这个也不知道，你是贝鲁尼族的人吗？"做完祷告，献花的男子转身看着阿维莉尔。

"贝鲁尼族？"虽然已经不是第一次听到这个名字了，但提恩还是感觉有很多不解。

"是的，他们不习惯土葬，而是将亡骸以火焚烧，然后将骨灰撒入大海。或者，在长时间的宇宙航行中，将尸骨投入茫茫宇宙。所以他们没有献花的习俗。"

"这么说，贝鲁尼族是在长时间的宇宙航行后，才降落到珐尔盖亚大陆上的吗？"

"大概是在100年前，贝鲁尼族植入了珐尔盖亚大陆，成为人类的指导者，统治了这个星球，但是却带来了混乱……"男子沉默片刻，忽然指着脚下的墓碑，"在这里，长眠着我的女儿和孙子，他们都是遭人杀害的……我……绝不会放过那些人。"

说罢男子正要离开，提恩仿佛想起了什么，突然叫住了这个名为"约瑟夫"的男子，"那个……Johnny · AppleSeed的酒……"

男子停下了脚步。

"我是说，那个叫做'Johnny · AppleSeed'的酒……喜欢吗？"

"很喜欢。可是，在我女儿过世后，我就再也没有尝过它了。"

提恩还想要邀请这名男子一同饮酒，可是被他拒绝，"喝什么样的酒，是和气氛紧密相连的，抱歉，我现在……已经没有喝那个酒的信心了。"

随后提恩一行又返回酒坊，其间的主人请提恩帮忙做一件事——到一处遗迹去敬献"御神酒"。提恩自然答应下来，随后又问到这酒名字的来历。原来，"Johnny"正是这里人对拓荒者的称呼，不过，这又和Johnny · AppleSeed有什么关系呢？

带着主人给的御神酒，提恩一行来到要献上供奉的遗迹，谁知刚放上供品，大门竟然自动封上了，等它再次打开要到100年以后了！不得已，提恩一行只好自行探路。众人走到一半时突然遇到一个十分胆小的小妹妹，瑞贝卡本想善意地打招呼，却吓得小妹妹跌了一跤，差点昏了过去。

"你、你们是谁？"小姑娘躲在柱子后面，探出头怯生生地问。

"我们被关在这里了……大概，和你一样把。你呢，怎么会在这个地方？"

"我……我在找人……"小姑娘怯怯地回答，"我很喜欢古老的地方，却被关在这里了……"

最后，提恩终于说服小妹妹打消了对大家的恐惧，当她听到"Johnny · AppleSeed"的名字时，露出了一副"好像在哪里听到过这个名称"的疑惑神色，可惜回想了半天也没能想起来。

带着这个叫凯萝尔的小女孩，大家正准备上路，突然冒失的凯萝尔却不慎撞上了一块石碑，机关骤然发动，升降台带着提恩和凯萝尔快速升上另一层，在那里，一头巨大的魔蜥蜴正附在墙上，伸长了舌头等着他们……

没想到小小的凯萝尔还真有两下子，二人很快解决了怪物，瑞贝卡和阿维莉尔也顺利赶到上层，大家转了一圈后又回到了放置御神酒的房间，打败火、水两个守护使者后，通向外界的门终于打开。看着提恩对阿维莉尔的关切溢于言表的样子，瑞贝卡心中升起一丝不快。不过，这个活泼的孩子还是努力地藏起了自己的感受……

那一天，我开始有些讨厌阿维莉尔了……

当看着提恩和阿维莉尔从我眼前走过。

我……是在嫉妒阿维莉尔吗？

还是，害怕他把提恩从我身边带走。

可是，阿维莉尔……我们不是朋友吗……

——瑞贝卡的日记

辉煌的宫殿中，银色短发的男子法利多向着高高在上的乌鲁斯卡单膝跪下。

"什么事，法利多，是来向我报告找到Johnny · AppleSeed的喜讯吗？"

"不……只是在搜索中，发现了一件令人在意的事情。我强硬派与稳健派都在寻找Johnny · AppleSeed，这是既知的事实，但是……发现了其他嗅着Johnny · AppleSeed气息的追踪者。根据矿山镇的报告，追踪者是人类。"

"哦？"乌鲁斯卡仿佛被引起了一点兴趣，"那他们的意图是……"

"人类寻找Johnny · AppleSeed，只会把自己引向毁灭。"

"是吗？"杀戮之神轻声地笑着，"那么，关于TF系统，人类知道吗？"

"这个，还有待紧急调查。"

法利多正想退下，却被杀戮之神叫住，"等等。我想知道……和我如此亲近的你对我的看法。我的行事手法如恶鬼般凶残，你是否也认为，我的杀戮太过了呢……？"

"不，我能够理解大人的意图。"名叫法利多的男子毕恭毕敬地回答，"如果不这样压制的话，就不能保护身为少数派的我们。"

"听了你的话，也少许解开了我心中的不安。"乌鲁斯卡满意地点点头，语声突然变得激昂起来，"为了我们的同胞，就要打破稳健派懦弱的行事手法，我们生存之道只能如此！"

穿过山谷，提恩一行终于回到酿酒之乡，刚走进村子就发现这里一阵骚动，隐约听到有人嚷嚷着："他竟然敢回来，还敢回墓地……"

感到好奇的提恩一行赶紧尾随着人们来到墓地，却看到克雷格背对着大家，正默默地站在一块墓碑前。

突然，约瑟夫推开大家，大步流星地走了出来，径直来到克雷格的面前。

"好久不见了，义父。"

克雷格的话让提恩大吃一惊，约瑟夫竟然是克雷格的义父？！

"不要叫我义父！为什么还要回来……"约瑟夫努力地控制着自己的激动，"我已下定决心不再容许你踏上这片土地……为什么还要回来！"

他用尽全身力气，攥紧了拳头，"我不会忘记的，那天发生的事情！"

是的，那一天，女儿和可爱的孙子……离开的那一天……

当惊慌失措的约瑟夫猛地推开园子的大门，看到的却是倒在血泊中的女儿、孙子，以及手持ARM斜坐着靠在墙边的失神的克雷格……

"梅莉……ARM……"失魂落魄的约瑟夫猛地盯住同样手足无措的克雷格。

"不……不是我……"克雷格虚弱的辩解根本无法打消约瑟夫失去亲人的悲痛，他愤怒地指着克雷格，"如果说你不是凶手的话，那为什么手里拿着ARM！"

"不是我……真的不是我……"

"那个伤痕，还有你手上的痕迹，左腕使用ARM的痕迹，不是你吗！"

"左腕使用ARM，是装着巨像兵左腕的人使用ARM杀了梅莉！"一个念头电光火石般从克雷格头脑中闪过，"这就是凶手的特征！"

从此以后，克雷格便踏上了寻找"装着巨像兵左腕"的凶手的道路。

根本不听克雷格的解释，约瑟夫就愤怒地握紧了拳头，"我还是……无法忍受你回来这里……

这是我最后一次看到你了，不要再出现在我眼前！"

最终还是无法被亲人所理解，带着伤痛和对凶手的愤怒，克雷格与提恩离开了酿酒之乡……一切，只能等找到凶手后，再以事实来证明自己的清白。

然提恩觉得这样做有点儿不太好，不过在瑞贝卡"你有更好的方法吗"的追问下，也只好妥协了。

以为自己抓到了克雷格的恰克果然很容易就弄到了车票。一群人顺利登上了前往魔天楼的火车。看到火车上仍然自我陶醉的恰克，提恩忍不住还是把真相告诉了他。

"其实，克雷格帮过我们很多次。上次能救到恰克，也是多亏了克雷格的提醒。"

"哎？"克雷格自己也感到十分惊讶，"那个时候我说了什么吗？"

"'从山的背边看过去已经日落了。'在矿山镇遇到你时，你不是这样说的吗，所以才提醒了我，从山的背边看过去已经日落了，那么登上山的另一侧也许还能看到没有完全落下的太阳啊。这才提醒了我登上山顶。"

"确实是……那样的……"克雷格沉默了片刻，"确实有说过这样的话，不过……"

"原来是这样，"恰克似乎经过了一番思想斗争，"如果提恩说的是真的，那克雷格看起来也不像是坏人啊。再说了……提恩又是我的救命恩人，应该可以相信。但是，我是一个巨像兵猎人，看到破坏巨像兵的人，却依然保持沉默……我究竟该怎么办呢……"

"我想问一个问题。"恰克转过头，目不转睛地望着克雷格，"为什么，你要破坏巨像兵呢？"

"也许是为了……复仇。"沉默了片刻，克雷格沉重地回答。

"复仇？"

"是的，我……为了能够杀了那些家伙而活着……"

昔日的幕幕惨像，如同电影回放般在克雷格的脑海中闪过，最后的记忆，定格在妻子梅莉扑倒在自己身上的那一刻。她的背后，死神在疯狂地狞笑，致命的子弹贯穿了梅莉的身……左手拿着ARM的死神，杀死了妻子，带走了克雷格的一切。也是从那一刻起，仇恨已经将他整个支配——憎恨巨像兵，不顾一切也要破坏巨像兵……

"我把破坏巨像兵当作是对那个男人的挑战。"克雷格终于说出了藏于心底的秘密，"一直破坏巨像兵的话，总有一天会引起贝鲁尼族的反应，然后……也许能够引出那个家伙……"

"吱——"列车拖着一阵刺耳的汽笛声，在站台前停了下来。不知不觉众人已到了魔天楼——这座珐尔盖亚上著名的大都市，在这里大家将继续寻找"Johnny·AppleSeed"的秘密。

"我想问一个……最后的问题。"下车后，恰克仿佛也下了决心，"如果能够复仇的话，你还会继续破坏巨像兵的行为吗？"

"不会。"

得到克雷格的肯定回复后，恰克好像松了口气，认真地思考了片刻后，他终于决定放弃将克雷格引渡给魔天楼的猎人工会。

"这种失去重要的人的心情，我想，我也能够理解。"恰克看着克雷格，一个字一个字地缓缓说道："我也是……一个失去了双亲的人。"

说罢，恰克转身离开。

第三章 壁

一行人继续朝着魔天楼进发，而要到魔天楼，就必须从一处车站乘车前往。麻烦的是等大家都已经到达车站后，克雷格才告诉大家没有前往魔天楼需要的车票。而比这个更糟糕的是，克雷格因为多次破坏巨像兵，还因此带着被猎人工会通缉的身份……

正当大家为这个发愁的时候，突然旁边有人大叫一声："找到了！克雷格的赏金归我猎人恰克所有了！"

随着这个声音望去，原来又是恰克，看他那副遇到克雷格后兴奋不已的样子，瑞贝卡一边在心中大骂"笨蛋"，一边陷入了矛盾之中——要不要跟恰克说克雷格是和我们一道前往魔天楼呢？想想还是算了吧，车票的问题还没有解决呢，而且看样子，不知道天高地厚的恰克已经把克雷格看成一大笔赏金了吧……

正当提恩准备上前解释，瑞贝卡很及时地拉住了他，"让赏金猎人抓住克雷格，然后我们作为猎人的同伴，一起'押送'克雷格到魔天楼，不就解决车票的问题了吗。"虽然这个广告算不得高明，但在提恩身上发生的作用却是显而易见的，一看完广告片，他就不顾一切地嚷嚷着一定要到猎人工会登录。"只要我们登录，就是真正的巨像兵猎人了！"

刚进入魔天楼，大家就被迎面的巨型电视墙吓了一大跳。尤其是突然跳出来的褐色头发的大叔，似乎是某个台请来的"代言人"。只见他一会飞上天空，一会跳上楼顶，不断变换着POSE给猎人工会大做广告。

"体验太古文明的科技之光，让它在新的时代里赋予我们神奇的力量！你想拥有吗？赶快来猎人工会登录吧！"

一段慷慨激昂的开场白后，男子似乎觉得还不够煽情，于是一个箭步冲上楼顶，"巨像兵的广阔世界里，期待着你的加入！想与自己的巨像兵相遇吗？那就来吧！"

话音未落，男人用一个潇洒的手势将手中的卡片尽数甩出，随后摆出一副招牌笑容。

因为暂时还没有进一步的线索，而且克雷格也十分在意"左手使用ARM的男子"这个情报，于是一行人决定还是暂时先去猎人工会登录，以换取在珐尔盖亚大陆上更加自由的行动空间。因为克雷格是赏金通缉犯的缘故，他不得不独自留在距离工会稍远处悄悄等待。

"年轻人，你刚刚看过广告了吧。"前台的服务小姐虽然满脸堆笑，但仍然掩饰不住她的不信任，"老实说，有很多人在途中就没命了。要抱有即使死在途中也要完成任务的觉悟，你们有吗？"

"当然！"提恩信心满点地回答。

得到肯定的答复后，登记处服务小姐向大家提出了位于魔天楼南边的一条"弃民街"的魔兽退治试练任务。虽然觉得麻烦，但克雷格认为通过考试后，以猎人的身份便能够随意乘坐火车，而且能够方便地从世界各地打听到不少情报，于是一行人便答应下来。

从魔天楼向南，走过长长的道路来到弃民街，这里几乎已感觉不到有人生活的气息，只剩下路灯发出的黯淡光芒。无法进入魔天楼生活的贫苦人们，只有在这里能够谋得一个栖身之所，而现在，就连这仅有的一个地方也被魔兽占据。

"繁华的珐尔盖亚，也有这样的地方……"提恩发出一声叹息，他的善良打动了一旁的阿维莉尔，但阿维莉尔一句无心的"喜欢你"却让瑞贝卡心里有些酸酸的。

是啊，阿维莉尔竟然说出了"喜欢"两个字。

当然，她只是说喜欢提恩的温柔而已。

但对我而言，以前却全无感觉，仅仅是，认同他的正直而已……

说到"喜欢"……我还是……非常在意……

——瑞贝卡的日记

弃民街的魔兽退治并不算太困难的任务，但它却在提恩的心中掀起了不小的波澜，这个世界存在的

巨大差距，第一次如此真切地展现在他的面前。

“我一直在进行着破坏巨像兵的事，”克雷格看出了提恩的困惑，“这也让我越来越认识到一件事，那就是人类不管怎样努力，都无法进入到贝鲁尼的社会。人类和贝鲁尼之间，始终有一道巨大的‘壁’，就像魔天楼的外壳一样……”

“但是，巨像兵猎人这样的组织，不就是人类和贝鲁尼族共同建立的吗？”提恩不太懂，“比如像我们这样，受到猎人工会的委托，进行工作。只要努力，就能够取得与贝鲁尼族平等的对话，不管有没有‘壁’的存在也好，我相信一定有能够超越它的东西！”。

“如果是提恩的话，一定可以做到……”瑞贝卡一贯傻乎乎地崇拜。

“理想是不坏的，不过，要超越‘壁’，不是说说那么容易。”克雷格淡淡地说。

好不容易把弃民街死灰复燃的魔物再次消灭，在大家的强烈要求下，瑞贝卡华丽地秀了一段她已经练得很娴熟的枪艺，虽然在电视已经普及的大城市里这算不上什么多了不起的东西，但是在淳朴的乡村中，这可是一个女孩子引以为傲的“特技”了。

“好棒——！姐姐好棒——！”几个顽皮的孩子不知道从哪里跑出来，另一个身穿白衣的小姐姐拉着孩子们的手，用崇拜的目光看着瑞贝卡，“我也很想要……像姐姐那样……”

得到重视，自己所会的东西能够给别人带来快乐，瑞贝卡在心里感觉到了自己的存在感。可是看着这个荒凉的弃民街，大家的心情却无法不沉重。

“为什么要住在这里，魔天楼那边不是更好吗？”

“不，比起魔天楼，还是这样更加自由。”一个孩子告诉提恩，“魔天楼是贝鲁尼族支配的地方，人类在那里只能被强迫干些重活，或者，有极少数人成为了猎人……”

原来是这样！当瑞贝卡紧锁着眉头，陷入深深的思索中时，却不知道，在暗处一双眼睛正悄悄地注视着他们。

回到魔天楼，提恩马上欢天喜地地赶到猎人工会报告任务。

“魔物已经完全消灭了吗，您辛苦了。”

前台小姐笑容可鞠地赞扬。

“……”

“……”

“这就完啦？”

“是呀，一个人完成了测试，真了不起，辛苦了，完毕。”

“那么说，我已经成为猎人了?”

“呵呵，那还不行哦，有谁说过测试只有一次吗？”

“啊？！”提恩顿时有了一种受骗上当的感觉。

“只有通过了13次测试，才能成为见习猎人，然后经过66次活动，才能被正式录用。这就是猎人啊，在贝鲁尼的社会里取得特权的人类，必须通过艰难的测试才能取得资格。”

不甘心的提恩立马接着打听下一个测试的内容是什么，却被接待小姐告知现在还没有新的委托，而最近的任务也至少得等到两天以后，这让提恩大失所望，“那、那我该怎么办？”

“如果没有任务的话，我这里倒是有一个委托。”

一名女子（长得实在是……够成熟）突然出现在门口，从服务小姐恭敬的语气中，听出她仿佛是这里的负责人。

“我是这里电视局的负责人，叫我迪欧好了。”女人简单地自我介绍后，随即提出想要提恩一行帮忙去录制一部电视节目。”一心想达成目的的提恩想也没想便答应下来。

一行人进入电视台，才发现事情并不是想象的那样——这不像是电视台，倒更像是一个斗技场。正当大家感到奇怪时，一只巨大的魔兽果真走了出来……

“我们……果然被骗了啊……”

就算明知道是陷阱，也只有朝着唯一的道路前冲了，被逼着突破一连串玩命的“游戏”后，才发现自己竟又回到了起点。

“谢谢你们，帮忙完成了这一期的‘人与魔兽的对决’。”

名叫迪欧的女子从幕后走了出来，“很混乱吗？这里就是电视台，刚刚你们的表现已经全部被录制下来了，谢谢。”

“节目录制？”提恩已经完全糊涂了。

“是的，一切都是为了让播出更加真实而已。”

“那如果我们死掉了，谁来负责？！”

“谁也不会负责，来到这里不是你们自己的意志吗，我委托你们完成任务，‘购买’了你们的实力，这都是双方自愿的事情。”另一名女子缓缓地走了出来，“抱歉，自我介绍一下，我叫贝鲁塞芙琳。人与魔兽的对决这个节目在贝鲁尼族中有很高的人气，以往大都是以人类失败而结束，今天的大冷门一定能增加不错的收视率。”

“竟然……竟然这样对待人类的生命！”提恩被激怒了。

“可是，这个企划的创造者，就是你们人类自己啊。”

“不，你们误解了。”

广告中的男子，长着一张明星脸的奈特·帕恩终于走了出来，“为拍摄更加真实的影像是事实，但节目的最终目的却是为了给最近毫无生气的人类增加勇气和活力。”



“最近，有志于猎人的人类越来越少，新规划的矿山采掘计划也需要人才，所以为了增加志愿者，我企划了这个方案。少年，请原谅，我这都是为了唤回人类的勇气。”

“可、可是，难道没有更好的方法吗？”

男子深沉地摇了摇头，提恩觉得更加迷惑。

虽然瑞贝卡很希望自己的枪艺能够被更多人认可，可是电视台长在看了她的表演后，对此毫不感冒，反而安排了一场毫无悬念的“明星与少年的对决”——结果自然是提恩的大败而归。

最后，一群人失落地走出电视台，尤其是瑞贝卡，自己从山村里带来的枪艺，真的没有人喜欢了吗？看着这个繁华的城市，瑞贝卡好迷茫。

没有得到乘坐火车的特权，甚至连Johnny·AppleSeed的消息也没能打听到半点……大家正十分沮丧时，突然，两个小孩大口大口喘着气，迎面跑了过来。

“这不是弃民街的孩子吗？”

一个孩子紧紧地抱住瑞贝卡，哇地大哭出来：“姐姐，姐姐，快救救帕斯蒂娜吧！她已经不行了，她很想再看到你的表演。”

瑞贝卡大吃一惊，一行人急忙紧随孩子赶回弃民街。帕斯蒂娜正是那个穿着白衣，手拉着孩子们的小姐姐，此刻原本柔弱的她已经病倒在床无法起身了，纤细的身体因为痛苦而紧缩成一团。

“这个是……”

“砂食症候群。”两个孩子想大人一样焦急地皱着眉头，“这个病已经在珐尔盖亚蔓延了好些时候了。病人先是高烧，然后慢慢死去……因为查不出病因，所以也找不到治疗的特效药，只有解热剂还有一些效果……”

“那你们的父母呢？怎么不管你们？”瑞贝卡一问出这句话就后悔了，孩子低着头，“父母他们……都被强迫去魔天楼劳动了……”

一个孩子好像突然想起了什么似的，



“对了！贝鲁尼族中曾经流行过类似的病！他们对此做过研究，可能有药品！”孩子像抓住了救命的稻草，一个劲摇着提恩的胳膊，“求求你，救救帕斯蒂娜！”

“贝鲁尼的电视台，还欠着我们的报酬……”瑞贝卡突然想起。

“但、但是车票……报酬不是准备索要车票吗？”

“比起人命，还有比这个更重要的吗！”

用最快的速度赶回魔天楼，提恩找到贝鲁塞芙琳索要治疗“砂食症候群”的药作为录制节目的报酬，她却冷淡地表示这个病没有什么特效药。

“那，解热药也可以，弃民街的孩子很痛苦！”

贝鲁塞芙琳没有坚持，平静地拿出一瓶药物交给提恩，表情复杂地注视着他们离去。

“你……把贝鲁尼的药物给他们了吗……”奈特·帕恩从黑暗中走了出来。

“怎么，我不过是给了他们想要的解热剂而已，那是给贝鲁尼族用的，对人类有没有用，我可不能保证……”贝鲁塞芙琳微微一笑。

“我找到药了！”毫不知情的提恩，兴奋地一把推开病重女孩儿的房门，“吃了这个，病一定会好的！”

可怜的女孩，连伸出胳膊接过药的力气也没有了，提恩走到床头，正打算给她服下药物——突然门开了，一个身穿制服，背着书包的小妹妹闯了进来。

“凯萝尔？！”

“对不起……我、我在找人，可是迷路了……”凯萝尔怯生生地站在门口，“啊？提恩，你们在这里？”大感意外的凯萝尔一下看到了提恩手中的药物。

“把那个……给我看看好吗。”

提恩拿出药物，“怎么了，凯萝尔，这是贝鲁尼族的特效解热药物，应该没有问题啊！”

凯萝尔仔细辨认过药物后，才缓缓地摇了摇头，“不，贝鲁尼族和人类的身体是不一样的，对贝鲁尼有效的药物，对人类不一定有效。这个解热剂……如果贸然使用的话，对人类将会有很可怕的副作用……”

“那、那我们该怎么办！”焦急的瑞贝卡不知如何是好。

“我曾经感染过和这个症状相似的疾病，可是，在经过一座神殿时一群被称为‘Baskar’的贝鲁尼人救了我。”凯萝尔告诉大家，Baskar也是贝鲁尼的一个分支，一直在从事人类古代文明的研究，并从中偶然发明了解热药，才救了感染重病的凯萝尔。

为了救活可怜的小女孩，大家决定在凯萝尔的带领下去Baskar所在的神殿寻找药物，顺便帮助凯萝尔寻找那个她一直找不到的人——大胡子教授。

“凯萝尔为什么要寻找他呢，是你的亲人吗？”提恩很好奇地问。没想到凯萝尔却深深地低下了头，“不是……他只是……收留我的人……”

“我……从很小起，就被父母遗弃了，但是我一点也不怨恨他们。”谁也没有想到，那样可爱的凯萝尔竟然有着这样悲惨的身世，“爸爸妈妈……他们都是辛劳的农人，因为土地都是受贝鲁尼族支配，所以大家只好去租借土地，然后忍受高额的盘剥。他们……连饭无法吃饱，所以，我就悄悄地走了……然后，教授就拣到了我……他收留了我，抚养我长大，还教给我很多很多知识……”

“教授他……做了很多研究，关于古代文明，关于这个星球。他告诉我，文明的发展、资源的过度利用，反而削弱了星球的生命力，结果开发者自身也受到影响，从而导致了疾病的流行。在开发这个星球的过程中，贝鲁尼族发现了巨像兵的强大力量，他们把巨像兵作为支配的象征，哪怕因此削弱星球自身也在所不惜……事实上，贝鲁尼族在过度开发星球的时候，也患上了和人类相似的病症。”

“所以，作为贝鲁尼族的一支，Baskar族开始在这个神殿里研究人类的构造、人类与星球的关系，以及人类为何在12000年前主动放弃科技将自己弱化以求得和星球共存。加上最近疾病的再次流行，Baskar也意识到这个星球又在逐渐变化，可能是在对星球的研究中，贝鲁尼族偶然发现了治疗砂食征候群的药物。”

“12000年前放弃了科学力的

人类，和在宇宙中航行的贝鲁尼族，在科技上已经形成了巨大的差距，结果，就产生了弃民街这样的现象。”凯萝尔告诉大家，“教授还说……‘这个星球，离极限已经很近了’，就在几年后，就没有我们能居住的星球了。”

大家大吃一惊：“几年后？！”

“是的，但是，教授说他一定要找出解决的办法。”

“所以才去矿山镇盗取镜子做研究吗？”

“也许是那样。”阿维莉尔突然回忆起来，“教授说，‘如果这个满月错过的话，研究就会滞后，剩下的时间已经不多了’，大概就是指这个吧。不过，这些都只有找到教授以后才能问个明白。”

不知不觉中，大家已来到遗迹的最深处，一个巨大的古代机械出现在大家面前，凯萝尔仔细辨认后惊讶地宣布——这是一个12000年前的投影仪。

更令人惊讶的是，这个投影仪竟然还可以使用（被提恩踢了几脚后），那些远古留下的影像，对人类最后的忠告，一幕幕映照在石壁上。

“12000年前，这个星球上孕育着高度的文明。”因为陈旧，投影仪的影像有些模糊，“但是，随着科技的发展，也给星球带来了巨大的破坏：空气、水、能源，日渐枯竭，珐尔盖亚也因此逐渐走向‘死星’。”

“为了挽救星球，人们展开了讨论，但并未取得一致，两个相反的意见激化成了两个派别：强硬派和稳健派。强硬派离开了珐尔盖亚，开始了在宇宙中为寻找新的栖息地而进行的漫长旅行，而稳健派则选择留守在这片大陆上，以生物之力回复这个星球……”

就在这时，一些模糊的记忆碎片仿佛突然从阿维莉尔的头脑中跃然而出，她痛苦地抱住头，极力想要抓住这些一闪即逝的影像，但最终还是徒劳无功。

“原来，经过12000多年的航行，最初离开珐尔盖亚的那些人，最后又回到了这个星球……人类和贝鲁尼族，竟然是起源于同样的种族……”大家万分惊讶地注视着这个远古留下的投影仪。随后，投影仪又出现了一段Baskar族制作的“追记”，大约介绍的是以召唤兽为媒介，记录历史的方法。

正当大家看得入迷时，两个人影突然出现在门口，原来他们正是Baskar族。在提恩说明来意后，对方很友好地拿出了药物。突然间，他们的目光落到了阿维莉尔身上，情不自禁地发出一声惊呼：“竟、竟然是冰之……”

在同伴的示意下，Baskar人很快恢复了神色。救人心切的提恩并没有觉察到这些，一行人赶紧返回弃民街，药物在奄奄一息的小姑娘身上发挥了神奇的作用，也让瑞贝卡终于长长地出了口气……

“那个女的……阿维莉尔……竟然会是冰之女王？”魔天楼的电视塔中，贝鲁塞芙琳同样思考着这个问题，“如果我们将她抓住，是不是就有了一个重要的筹码了……”

辉煌的大殿中，作为强硬派的领军人物、金丝眼镜的乌鲁斯卡一手支起下巴，俯望着脚下的从属。令人惊讶的是，电视台的节目制作人贝鲁塞芙琳竟然也是强硬派中的一员。

“TF系统已经作动，我的任务是收集确认各地人类的情况，”贝鲁塞芙琳亦是单膝跪于大殿上，“但是，弃民街的孩子，症状已经得到了恢复。”

“什么意思？”

“Baskar也在行动，但他们一直致力于恢复星球的研究领域，我认为可以不必太早对他们降下制裁。尤其是在TF系统运作结果未知的现在。”

金丝眼镜的男子思考了片刻，“好吧，就按你的意思做吧。嗯？你还有什么要说的吗？”

“TF系统的作动……真的好吗……”

男子略感兴趣地支起身子，“贝鲁塞芙琳，你反对？”

“不，我乃强硬派的成员，对改造珐尔盖亚没有异议。只是，TF系统也很危险，尤其是在去除对我方有害成分的时候……”

“是的，你对此有不满吗？”男子的眼神骤然锐利。

“确实……这对我族非常有利……但是，环境的变化必定会造成其他种族的牺牲。珐尔盖亚的原生生物都灭亡后，生态系统会发生变化，对我们产生的影响也不能无视。12000年前的次元乱流的事……就是由于TF系统作动导致的……”

“这是我强硬派的理念，如果不能理解，你可以回到稳健派的阵营，不过，必遭我类讨伐。”

似乎震慑于男子威严的眼神，贝鲁塞芙琳赶紧低下头，“是……请原谅我浅薄的发言。”

“确实……你的姐姐……是因为受到珐尔盖亚的干扰影响而死去……”

“是的，在5年前。”

“必须赶快找到Johnny · AppleSeed，作为TF系统的动力，拜托了，我的四天王……”



目送着贝鲁塞芙琳离去，乌鲁斯卡闭上了眼睛，恍惚之中，童年的噩梦又再次出现……

有着高贵身份的贝鲁尼族的父亲，正教导着他要成为“贝鲁尼族和人类的桥梁”；但身为人类的身分低下的母亲，却常常独自一人以泪洗面……幼小的乌鲁斯卡迷惑了，成为人类和贝鲁尼族的桥梁吗？为何却连自己的母亲都无法保护，还要受尽欺侮和嘲弄？乌鲁斯卡发出了愤怒的质问，但他的恨意却招来黑暗的阴云，直至将他吞没……

乌鲁斯卡猛然从梦中惊醒，不知不觉，已是满身冷汗……

第四章 觉悟

在魔天楼一无所获，暂时又没有更好的线索，大家决定不如先护送凯萝尔前去寻找教授。据凯萝尔说，教授喜欢云游四方进行研究工作，又是一个极度严重的方向白痴，如果没错的话，可能现在已经到达另一个大陆了。

通过一条长长的隧道，提恩一行人终于来到东南部大陆，和提恩一直居住的西部大陆的秋风萧瑟不同，这里完全是一派山清水秀的春天风景。远处的山顶堆满了皑皑白雪，近处的湖面则映着平静的光芒；地上，不知名的小花正一片片地怒放，连小山村的名字也充满了蓬勃的气息。

来到阳惠之村，大家已经饿得快要前胸贴后背了，看到种种令人食欲大开的景象后，大家一鼓作气就冲到了村中的小饭馆前，不过却被告知这个村庄正在极度缺粮中，最快也要两天后才有粮食运到。再一打听，原来是这里的粮食都被一群哥布林强盗抢走，虽然已经饿得不行，大家还是不得不去哥布林的居住地抢回粮食。

在村庄里打听到了一些关于“Johnny · AppleSeed”的消息，据说是一个人名，而那人已经在10年前死了，看来这并不是众人要寻找的目标。此外，大家还在一个村寨的二楼发现了奈特 · 帕恩的家，那个与贝鲁尼

族平等对话的显赫人物，没想到是出身于这样一个破落的农家中，真是出乎大家的想象。

众人出村时在村口遇见一位女孩正伤心地哭泣着，但当提恩好奇地询问时，她却哭泣着跑开了，这令提恩十分不解……

随后，一行人朝着哥布林的老巢出发，在迷宫里转了半晌，凯萝尔突然用手向前方地下一指："咦？那是什么？"

大家定睛一看，哎呀，竟然是一本黄色杂志！于是乎众人一阵手忙脚乱，瑞贝卡欲盖弥彰地跳到凯萝尔身前，"那、那个、好孩子是不可以看的！"

"为什么呀？"没想到这反而更加激发了凯萝尔的好奇心，大家终于连拖带拽地将她拖离了现场。

好不容易在洞窟深处找到了被哥布林抢走的粮食，打败守卫后，大家正准备通知村中的人们来搬走粮食，瑞贝卡却发现了与Baskar神殿中类似的机械。经过凯萝尔的研究，这是一个利用召唤兽为媒介，记录和重播人记忆深处重要影像的东西。

好奇之下，提恩率先放上自己随身携带的召唤兽徽章，出现的影像是初次与阿维莉尔的相遇，阿维莉尔在提恩的怀中落下晶莹的泪水（瑞贝卡又有点儿不开心了）。随后，瑞贝卡也放上自己的徽章，出现的影像是那一段精彩的枪艺表演。

"那时候的情景，我一生都不会忘记，给别人带来的快乐……"

接下来，凯萝尔也放上自己的徽章，出现的影像是被教授收留的一幕。随后轮到克雷格，但他却不愿意被人看到自己的内心而表示拒绝。最后，阿维莉尔也迟疑着放上了徽章。

画面上，是凝望着阿维莉尔的提恩……

原来，阿维莉尔心中最重要的人是提恩啊；而且，提恩心中的重要回忆也是与阿维莉尔连在一起的……瑞贝卡感觉颇有些郁闷，但又不知道如何表达自己的感受，突然，克雷格指着画面问道："这里是哪里？"

大家把注意力投向了人物之外，是呀，画面上的背景，并不是大家已经去过的任何一个地方。难道，这是阿维莉尔记忆中的某个地方，还是未来大家将要去往的某处？它会是哪里呢？

正在大家陷入迷惑时，瑞贝卡突然在地上发现了一个不知道是谁遗落的召唤兽徽章，虽然提恩觉得偷看别人的记忆不太好，不过瑞贝卡却坚持"反正不知道是谁的，看看也无所谓"，还是把它放上了播映机。

画面上出现一个银发的贝鲁尼族少年，但带着某些人类的特征……

"难道这就是传说中的，贝鲁尼族和人类'混血'的后代……"

"我只是以往听教授说过，但从未真正见到过，"凯萝尔也感到非常疑惑，"难道真的存在这样人类与贝鲁尼的后代？"

突然，画面上涌起了一团黑影，瞬间将少年吞没……紧接着，画面变成了一片雪花……

机器坏掉了？

一行人带着粮食凯旋回村，饭店的老板娘高兴地招待了他们一顿丰盛的晚餐。原来当初村口遇到的那名少女名叫露西露，正是这个饭馆的女招待，可当提恩再次问起她为什么要哭泣时，少女却否认自己哭过。饭后，提恩一行正要离开村子，却发现露西露神色黯然地和饭店女主人说话，随后又黯然离开。

好奇的提恩忍不住向老板娘打听情况，才知露西露已经向饭店提出辞职了。

"这里不好吗,为什么要走呢?"提恩十分不解。

"因为……露西露已经被卖给贝鲁尼族了。"

提恩大吃一惊。

"男的都在矿山做苦工，女的都得去侍奉贝鲁尼族，这是阳惠之村谁也没法摆脱的命运……"老板娘神情低落地告诉提恩，"女人们还好，虽然被卖掉，但还不至于有生命危险；男人们就可怜了，名义上去矿场工作，实际上根本是强迫劳动。"

"跟我们在魔天楼……听到的一样……"

"是的，男人们被强迫开采巨像兵这样的金属材料，从早到晚都无法休息，听着轰隆轰隆的声音。所以开采矿物的那座山头，也被称为'轰隆轰隆山'了。"

"啊，我们也曾经路过一座矿山镇，在那里还救了一个叫恰克的人呢。"提恩突然回忆起。

"恰克？你们认识的是那个想成为巨像兵猎人的恰克吗？"女主人十分诧异："恰克是这里的人，不过，他很早以前就离开村子了。"

"恰克是这个村子的人？"提恩大感诧异，"为什么要离开呢？"

"那天，他说着'重要的人都不在了'，然后就离开了村子……去当什么巨像兵猎人了……想来确实，恰克身边的人，父母、亲友，都不在了……这是个被贝鲁尼支配的村子，人人都没办法按照自己的意愿而生活……"

没有想到这个看起来明媚美丽的村落竟然会有那么多悲惨的事情发生，提恩忍不住热血上涌，但克雷格却说："对于这个村子，我们只是飞过这里的渡鸟，只能停下来歇息一下，然后飞向下一个目的地。"

难道就什么也不做地离开吗？看着这个村子受尽欺辱？提恩郁郁地走向村口，那个叫做露西露的女孩也刚好在那里，"是的，这是我自己的意思。"她对一个人说着，提恩抬头一看，那个人竟然是恰克。

"好吧，那既然是你的意思，那就这样吧。"恰克默然目送着露西露离去，提恩却无法忍受下去："为什么不拦住她，为什么要让她将自己卖给贝鲁尼族？！"

恰克没有回答提恩的质问，反而说起了自己的故事。

"我的父亲……在贝鲁尼族的矿山劳动，每一天每一天，都无法回家。想念父亲的我，终于忍不住偷偷溜进矿山想要探望父亲，但是，就在我的眼前发生了巨石崩塌的事故，我就这样……眼睁睁地看着父亲被砸死……"

"然后……是我的母亲……父亲过世后，家里的日子更苦了，母亲为了抚养我而没命地工作，然后突然有一天……吐血身亡……"

"再之后就是我的朋友，为了成为奈特·帕恩那样的人而去了魔天楼，然后……也是行踪不明……在那之后，露西露也……"

为了逃避这一切，恰克选择了离开村子，成为一名像渡鸟一样四处漂泊的猎人吗？

说罢，恰克正要离开，却被提恩叫住："别逃！难道你连从贝鲁尼族手中夺回露西露的勇气都没有了吗？！她并不想要去贝鲁尼族那里，如果你是个男人的话，就帮帮她，帮她摆脱被别人支配的命运！"

"可是，这很困难啊……"恰克还是无法下定决心。

"恰克，你就要这样一生都生活在逃避之中吗？！"

"这……大概就是我的命运吧……"

"就这样什么都不做地听从命运的摆布？"提恩感到生气，"再多做一点试试看，就多做一点！"

"不行……我……什么也做不到，虽然我也想像你们这样生活，但是……我不行……"

"不需要你作出多大的改变，只要做这一次决断，不是为了自己，而是为了露西露！只是为了帮助她摆脱被别人控制的命运！"

"决断吗……"恰克动摇了。

"是的，为了她重要的一生，做这一次决断吧。"

恰克陷入了沉默，全身因为紧张而轻微地颤抖着，"露西露————！"他大喊着女孩的名字，朝着车站冲去。

在西北车站找到恰克和正要被带走的露西露，可是贝鲁尼族根本就没有把恰克放在眼里。好不容易消灭了这些杂兵，恰克正要带露西露逃走，可没想到乌鲁斯卡手下的四天王之一法利多竟然也出现在了这里。面对恰克的挑衅，他很"绅士"地要求一对一对决，虽然露西露苦苦哀求恰克不要冒险与法利多为敌，但好不容易下定决心的恰克决心一定要实践自己的"觉悟"——"即使不能胜利，至少将自己的决心付诸于行动！"

在法利多强劲的实力面前，恰克的"觉悟"多少显得有些徒劳无功，而更让他感到难过的是，露西露竟然挡在他身前，向他的敌人——法利多苦苦求情。强烈的耻辱感让恰克几乎要发疯，他宁可在这里被对手杀掉，也不愿让一个命运坎坷的女子为自己求情。可是露西露再一次挡在了他的身前，"请原谅，法利多大人，此次的事件都是我的责任，回去以后，我随您处置，请放过他们，可以吗？"

与别的贝鲁尼不同，法利多很爽快地答应了露西露。目送着露西露被带走，恰克再次感受到一种无能为力的悲哀。"我……还是什么也做不到……哪怕是成为猎人……已经……没有我存在的必要了……"

抱着一腔热血离开村庄，却接连遭受冷酷现实的打击，提恩有些困惑了，从魔天楼的巨大差距，再到年轻人都被带走的村落——"我们都只是在一旁静静地看着，不

是很奇怪吗？"提恩看着恰克和大家，"我们……也什么都没做。不，我们应该做点什么，虽然不是一定能改变什么，但是，一定要有'做'的觉悟！我曾说过，要打破人类与贝鲁尼族之间的'壁'，那么首先要改变的是贝鲁尼扭曲的支配。"

虽然每个人都有不同的目标：寻找记忆的阿维莉尔、一心报仇的克雷格、担心教授的凯萝尔……而现在大家终于有了一个共同的目标——那就是"解放"在贝鲁尼的支配下备受欺凌的人们！

一进"轰隆轰隆山"的矿坑，就遇到了一个受伤的男子，从他口中众人得知了可怕的情形：贝鲁尼族竟然用人来做魔兽的"饲料"，而这一切的主使者正是在魔天楼上大肆宣传吸引人们来矿山工作的奈特・帕恩！

奈特・帕恩竟是这样一个人……提恩不能不感到震惊，昔日的偶像就这样被完全颠覆。好不容易从魔兽爪下救出这名受伤的男子，大家得知还有更多的人被关在矿坑中。"奈特・帕恩……做出这样行为的人，根本不配做人类！"愤怒的提恩根本没有留意到身后的魔物，危急时刻，恰克赶到解除了危险，也加入了冒险的队伍。

男孩子们就是单纯的动物，为了救一个女孩，就想要改变世界。

不过，我大概也是被这种单纯吸引了吧，嘻嘻，连自己也变得傻瓜一样了。

我想，这也不坏吧……

——瑞贝卡的日记

一路上众人得知了更多关于恰克的故事，原来，他的亲友也是在被奈特・帕恩利用后才失去音信的，"即使我成为了猎人，也无法接近他，对于我们人类来说，他就是一个高高在上的存在……"

奈特・帕恩，难道他在电视台时所说的所谓为人类唤回勇气，都是一派谎言吗？

在矿山深处关掉机关，将被关押的人都放了出来，其中一人竟然是恰克失散的朋友，原来他正是被奈特・帕恩关到矿山来做苦工的！

伴随着一阵熟悉的笑声，奈特・帕恩从岩壁后走了出来，依然保持着一惯的"优雅"。即使在这个时候，他仍然认为这一切都是为了人类，"为了人类在贝鲁尼社会地位的上升，这是必需的重要工作。"正当他找借口为自己辩白时，突然山洞中传出一阵猛烈的震动。

"出口附近安装了有炸弹的机关，专门对付那些想要逃走的人。"奈特・帕恩语气平淡，仿佛在叙述一件和自己毫无干系的事。可是，最终还是无法解救亲友的恰克却感到痛心……

"所谓人命，在TF系统前也不过是风前的残烛。"奈特・帕恩对生命的轻贱让提恩愤怒——"表面上，你跨越了人类和贝鲁尼之'壁'，可实际上，你的高高在上只不过是一个虚像，你只是一个被贝鲁尼操纵的玩偶！"

此时的提恩已不是当初在电视台时的那个毛头小子，一对一的单挑终于让奈特・帕恩败在了自己手下。

"你做到了……小孩……"

"我不是小孩，我叫提恩！"

"是的……提恩……"倒在地上的奈特・帕恩语声有些失落，"是的，奈特・帕恩只是一个虚像，演出了一场'与贝鲁尼平等对话'的虚像。"

"我开始也和你一样，想要突破贝鲁尼与人类之'壁'，但是，这个愿望最终却被现实扭曲……我……就是你们的未来，知道有这样的结果，你们还要继续'跨越壁'的梦想吗？"

"我们的目标不是梦想，而是现实！"提恩顿了顿，又说，"曾经，我想要'跨越壁'，但是我发现自己错了，要摆脱贝鲁尼扭曲的统治，只有'破坏壁'，让人类通过它，从而获得独立！"

奈特・帕恩看着提恩的目光转为敬佩。半晌，他拿出一套证件递给提恩，原来这就是他的A级猎人资格证，有了这个就可以在贝鲁尼统治的世界各地随意搭乘交通工具，同时，这也意味着"继承"了奈特・帕恩……

其实，每个人都有自己不幸的过去，奈特・帕恩的不幸是因为他失去了爱女，强烈的孤独感以及没有同伴的支持，让他最终选择了错误的道路。

突然间又是一阵猛烈的震动，矿山终于坍塌了，一块巨石突然砸下，为了保护提恩，奈特・帕恩飞身扑上。提恩脱险了，他自己却被埋在乱石之下……

"拜托了，人类的'独立'，就交给你了……"

奈特・帕恩最后的话，依旧反复在耳边回荡。

回到阳惠之村，众人出乎意料地看到电视台长迪欧竟也在这里，她告诉提恩，自己已经将他在矿山中那一翻慷慨激昂的陈述全部录下，向贝鲁尼的世界真实放送了。"我们所做的就是记录真实。"为了表示对提恩"演出"的谢意，她称自己知道提恩一行想寻找的Johnny・AppleSeed是什么，但出于自身立场上却不能说，只能指点一条线索——西部大陆的一条街道，去寻找一位"高贵的人"。

此刻，阿维莉尔等人的影像也被传送到乌鲁斯卡之处，贝鲁塞芙琳向他报告了奈特・帕恩的死讯。身上流淌着两种血液的乌鲁斯卡，但却因此受到两个种族的排斥，"妄想超越种族之壁的人，必遭天罚。"

提恩一行终于来到迪欧所指点的街道，没想到却在一座大宅门口遇到了露西露，恰克慌忙躲了起来，却被提恩给"揪"了出来。见到提恩一行的露西露同样吃惊，她告诉提恩，自己在RYGS军部要员家里侍奉"妲依那大人"，看来，露西露在这里的处境并不是想象中那样糟糕。露西露告诉提恩，自己已经从电视上看到提恩在矿山中的一番"豪言壮语"，而且，她所侍奉的"妲依那大人"也非常赞同提恩的想法，这让提恩感到多少有些意外。这个"妲依那大人"正是迪欧指点的知道秘密的人，提恩希望露西露帮忙引见一下。

露西露虽然答应了帮忙，但因为"妲依那大人"在贝鲁尼中身份高贵，所以要见到她还是很困难的。不过，"妲依那大人"非常喜欢一种蓝色的花朵，虽然城市里已经到了枯萎的季节，但它在南边却还有生长，如果为其采到喜欢的花的话，露西露有把握让她答应接见提恩一行。

果然大家在沙漠的绿洲中找到了蓝色的花，再返回街道后，在露西露的帮助下，提恩一行顺利地进入了"妲依那大人"的房间。原来，这位身份高贵的人正是四天王之一法利多的祖母！提恩一行说明来意后，妲依那大人称赞了提恩一行大胆的想法，同时她也提供了一个重要的线索：前往贝鲁尼族的神圣领域——同时也是贝鲁尼长时间宇宙航行所乘坐的飞船——"罗克斯・索鲁斯"。

就在这时，本来应该在外忙碌的法利多竟突然返回家中，祖母赶紧安排提恩一行躲藏在帘子后面，不料不争气的恰克却不小心打了个喷嚏，立刻被法多利发现，好在危急时刻克雷格的烟雾弹再次发挥作用，帮助大家顺利地逃入了地道。不过，这里却有贝鲁塞芙琳拦住去路，但她却无敌意，从提恩的口中再次证实了奈特・帕恩的死讯后，贝鲁塞芙琳却始终不肯相信。她告诉提恩，奈特・帕恩将自己的猎人之证交给提恩后，就是指定了他为自己的"继承人"。突然，上方又传来一阵猛烈的震动，看来追兵已到，在贝鲁塞芙琳的帮助下，提恩一行再次顺利逃脱。"作为补偿，有了奈特・帕恩的消息或是见到他，请一定向我报告。"

竟然有担心人类的贝鲁尼族，提恩感到奇怪，但他来不及多想，赶紧逃去。

因为担心露西露会因此受到惩罚，众人逃出后又悄悄返回街道，在大宅的门口看到正在与法利多说话的露西露，法利多表情平和，似乎并没有责罚露西露的样子。

"虽然有人擅自闯进了室内，但这街上的人类与贝鲁尼族相处得并不坏，所以也没有必要责罚你。"法利多温和地说着，随后还与露西露一起出去买东西，而露西露则是一副幸福的表情。看到这一幕，大家都不由自主地松了口气，反倒是恰克却陷入了闷闷不乐中……

单纯地想要改变这个错误的世界吗，我喜欢这种单纯。

第五章
复仇

为了寻找Johnny · AppleSeed，提恩一行又按照法多利祖母提供的线索回到了矿山镇。刚一进镇，大家就听见一男子正嚷嚷着说他在第三居住区见到了一个“左手装着巨像兵的胳膊使用ARM”的怪人，为实验机能而胡乱杀人，十分可怕。一听到“左手使用ARM”，克雷格全身一震，在他的强烈要求下，一行人立即向第三居住区赶去。

穿过长长的隧道，途中提恩问起克雷格复仇以后打算做什么，这个简单的问题却让克雷格愣了一下，“我的思想……已经全部被复仇所支配，已经不能再去思考其它……大概，复仇之后我也会追随亲人而去，或者在战斗中同归于尽也好。”

“即使克雷格也死去的话，死人还是不能复生，而且还会有更多的人伤心！所以，不要让更多人难过了！”

看着提恩认真的脸，克雷格突然感到一阵温暖，“好吧，我会考虑的……”

很快到达第三居住区，而这里已是硝烟弥漫。没想到，克雷格的义父约瑟夫也这里。一阵隆隆的枪炮声中，夹杂着疯狂的怪笑，这个熟悉的狂笑声一下刺激了克雷格的神经——没错！就是他，那个左臂改造成巨像兵式的构造，使用ARM的男子！

愤怒的克雷格立刻冲上前去，眼前赫然就是那个左手拿着ARM，发出阵阵尖锐狂笑的男子，当初，他也是这样狂笑着屠杀稳健派的士兵的。他饶有兴趣地看着愤怒的克雷格，似乎完全不认识这个人。

“忘了我吗？！就是你！杀死了我的妻子和儿子！”克雷格愤怒地大喊。

“哦——哈哈哈哈哈——！”男子疯狂地大笑，“原来是你呀。”

那些悲惨的往事，在这一刻鲜活地跳了出来。那次也是，为了实验左手的机能，男子抓住克雷格的脖子，将他提到半空。缓缓收紧的痛苦令克雷格几乎不能呼吸，而那男子却还在对人类所能承受的极限玩着残忍的游戏。随后克雷格被狠狠地甩飞了出去，就在这时，克雷格的儿子竟突然站了出来，张开双臂，用他那幼小的身躯挡在父亲身前，明知道马上就要发生极其悲惨的事情，克雷格却无力挣扎，甚至连把儿子推开的力量都没有。

“哈哈哈哈……有意思，早已没落的骑士精神，居然被你们这种下等人继承了啊……”死神极尽嘲笑后，轻轻扣动了ARM的扳机。孩子死了，枪口又对准了克雷格，就在这一刻，妻子梅莉扑了过来……枪响了，克雷格没有死，而梅莉却倒在了他怀中……

看着几乎疯狂的克雷格，死神似乎还觉得不够尽兴，他索性将手中的ARM抛给了克雷格，大肆挑衅着：“哈哈，来啊，来杀我啊！就用这个杀死你妻儿的ARM来杀了我，给他们复仇啊！”

几近疯狂的克雷格一把抓起枪，用尽全身力气扣动扳机，但是子弹对这个死神来说根本没有作用，反而激起了他更加疯狂的狂笑：“哈哈，真是好玩，杀死你们这些原人，实在太好玩了！”

“我会杀死你的……只要我不死……一定有一天，要亲手杀了你……”克雷格咬着牙，一字一句都是血。

“是吗？我常常想着，自己被杀死的瞬间，一定更有趣吧！”死神狂笑着扬长而去，而握着ARM失魂落魄的克雷格，却正好被突然闯入的约瑟夫撞见……

仇人见面分外眼红，但此时的克雷格还不是死神的对手，他再一次被打倒在地。“杀了我！”克雷格无法忍受这种屈辱，可此时一个身影挡在了他的面前——是提恩，这是提恩的身影，几乎要和当年自己的孩子重合在一起，克雷格心中生起一种强烈的恐惧……

随后提恩也被打倒在地，“我要复仇……我一定会复仇的……”克雷格几乎要咬碎牙齿，而死神似乎并不想太早杀死他而结束乐趣，“记好，我叫卡鲁特依，是杀死你妻儿的人。”他转身离去。

不过也因此，克雷格与义父的误会终于解除，约瑟夫也终于接受他回到镇上。“等我打倒了他，再到梅莉的墓前拜祭吧……”克雷格默默地离开。

离开第三居住区，众人再次踏上列车。车上，瑞贝卡却神神秘秘地把提恩叫到了走廊上。

“问个问题好吗？”瑞贝卡似乎正在考虑措辞：“嗯……提恩离开村庄后，遇到了这么多这么多的人……比较喜欢谁呢？”

“很多呀！克雷格、凯萝尔，大家我都很喜欢呀！”提恩笑得灿烂。

“我问的是女孩子！ · ”

“啊……那个呀，暂时，好像还没有吧。”

“什么嘛。”瑞贝卡有点儿失望，“提恩也到了该考虑一下的年纪了。”

“那，瑞贝卡有喜欢的男孩子吗？”

提恩突如其来的问题让瑞贝卡一下子乱了阵脚，“啊、没、没有啦……嗯……其实也不是……”

“那是谁呢？恰克？”

“不是啦！恰克喜欢的是露西露！”

“啊？恰克喜欢露西露？”

“哎，提恩真是迟钝。”瑞贝卡相当失望。

“啊——切！”坐在车厢里的恰克打了个响亮的喷嚏，咦，难道感冒了？

“那……瑞贝卡喜欢的是克雷格？”提恩还要问。

“笨蛋！年龄也差太多了嘛！”

这次轮到克雷格打喷嚏了……

“要不就是凯萝尔的教授？”

瑞贝卡直接亮出了拳头。

“那……换个方式问……”瑞贝卡想了好一会才准备好措辞，“我、凯萝尔和阿维莉尔，提恩比较喜欢哪一个呢？”

提恩还来不及回答，列车突然猛烈地震动了一下，冲到窗前，瑞贝卡才发现前后的车厢都没有了，而前方，一台巨大的巨像兵挡在了铁道中央……

不得已，大家只好集体跳车，而巨像兵竟然追了过来！好不容易将它打倒后，提恩却有些心情复杂，毕竟，这是平生第一次对自己喜欢的巨像兵出手。

提恩也在成长，不再是过去那个一遇到事情，就大叫着“该怎么办啊”的孩子了。

我……也不能落后才行。

——瑞贝卡的日记

为了调查巨像兵的来源，一行人又来到魔天楼，没想到在这里又碰上了死神卡鲁特依。克雷格又要愤怒地拔枪，却被提恩阻止，“住手！这里是街上啊，万一流弹伤害到无辜的人怎么办？难道又要产生更多的恨意吗？！”

“那好啊，我在南边的街道等你吧……”死神笑着，发出邀请。

“卡鲁特依……太过分了……”乌鲁斯卡的大殿中，法多利皱着眉头看着死神的胡乱作为，而乌鲁斯卡却毫不在意……

赶到南边的弃民街，果然在这里见到了卡鲁特依，但这却是一个陷阱，贝鲁塞夫琳和法多利等人都赶到了这里。铁爪袭来，阿维莉尔身边的同伴全部在一瞬间被打倒。

“来吧，阿维莉尔。”贝鲁塞夫琳凑近她身边，转眼盯住蠢蠢欲动的卡鲁特依，“你给我收敛一点，冰之女王可不能有什么万一。”

眼睁睁地看着阿维莉尔被带走，飞空艇上，稳健派的舰长狠狠地敲击着桌子：“一定要尽快将她夺回，TF系统已经作动20%了……如果TF系统完全启动，从人类开始，全部原生物都会灭亡，生态系统将会完全崩溃！听到了吗，天路历程号！夺回Johnny · AppleSeed！”

第六章
冰之女王

一片黑暗中，提恩从地上撑起了身子，发现身处牢房之中；同伴们都还在，惟独少了阿维莉尔。比起自己的处境，提恩更加担心被单独带走的她。

突然，一个士兵走了过来，将大家带到一个大厅，是有人要审问吗？提恩十分奇怪，“这就是你们命运的终点了。”士兵说着，转身离开。

一个高高的平台上，阿维莉尔被乌鲁斯卡带了出来，“你们要做什么！”她大声质问。

“按‘约定’，把他们交还啊，当然，是还给大地。”乌鲁斯卡笑着：“人类的习惯，不是将自己还给大地吗？”

“12000年前的往事，回忆起来吧，冰之女王！我们的种族需要在这个星球上生存，而他们，人类的生命，都是虫豸一样不必要的存在。只要能让你恢复记忆，把他们怎样都无所谓。”

乌鲁斯卡一边说着，一边以一个眼色下达了命令。片刻，几只巨大的巨像兵被放了出来，提恩几人

试图突破它们的包围，但在怪物强大的力量前，他们的努力显得那么不堪一击。众人被打倒在地，可提恩还想要挣扎着爬起来，独立对抗庞然大物。

"真有趣啊……人类，已经到了绝望的境地了，竟然还有生的希望……"

乌鲁斯卡饶有兴趣地看着这一幕，却发现身边的阿维莉尔有些异样。

"怎么了，冰之女王，不，我们贝鲁尼的引导者，Johnny · AppleSeed。"

"不要醒来，我要做人类……"

"不要醒来……我要做人类……"

"不要醒来……我要做人类——！"

阿维莉尔突然站起身，向前走去，乌鲁斯卡想要抓住她的手腕，却被巨大的力量弹开。

"提恩——！"阿维莉尔张开双臂，从高台上飞身跃下，这一次，提恩一如既往地抱住了她……

"这里交给我。"阿维莉尔站起身，缓缓朝着怪物走去。

"危险啊！阿维莉尔！"提恩极力想要阻止，但却没有力气。

"对不起，我不是人类，"阿维莉尔看着瑞贝卡："谢谢你，你的温柔，我永远都会记得。"

一片银色的光芒中，刚才那些不可一世的怪物全部灰飞烟灭……这就是……冰之女王吗……

"提恩，快逃吧。"

如梦初醒般，乌鲁斯卡急忙下令堵截提恩一行的退路。突然，大殿一阵猛烈的震动，泥沙落下，从穹顶上一个巨大的破洞中，落下了一部巨大的机械。

"是巨像兵！"提恩几乎不敢相信自己的眼睛，而这部巨像兵也专注地看着他，伸出了一只手来，仿佛是在邀请他乘坐。提恩此时发现，这座巨像兵并没有左手……难道这就是与阿维莉尔相遇时保护她的那一部吗……

已经来不及思考了，提恩抱起阿维莉尔，众人一起跳上了巨像兵。气急败坏的乌鲁斯卡也在后面发动了强大的火力攻击，一发炮弹从后方射向提恩的巨像兵，就在这危急时候，稳健派的舰长从天而降，将炮弹弹开。原来，这一切营救计划都是他的安排——而乌鲁斯卡紧接着派出的法利多也终归不是舰长的对手……强硬派的人就这样眼睁睁看着提恩一行逃进了天路历程号……

在巨大的飞空艇上，提恩完全惊呆了，原来这就是贝鲁尼族植入珐尔盖亚前在宇宙中航行生活的"母船"。在舰长室见到了舰长，一行人终于得知，所谓Johnny · AppleSeed，就是贝鲁尼族对开拓者的称呼，意为"引导者"。因为时代不同，其具体所指的人会一代代地传承。

"那现在的Johnny · AppleSeed是谁？"提恩好奇地问。

"一个你们非常熟悉的人，这里的阿维莉尔，就是这个时代的Johnny · AppleSeed。"

阿维莉尔？！提恩非常惊讶，"那么，阿维莉尔是贝鲁尼族人了？"

"不，有点儿微妙，阿维莉尔既不是贝鲁尼族人，也不是人类，而是两个种族共同的祖先，12000年前古代文明的后裔。"

看到提恩一行不算太吃惊的样子，舰长显然有点失望。

从舰长处众人得知了强硬派准备使用TF系统改造珐尔盖亚，"他们继承了12000年前强硬派的思想，想使用那时候所留下的'负的遗产'——惑星改造装置。"

"一种让弱化的星球再生的装置？"

"不，正确地说，是为了让贝鲁尼居住得更舒适，而对惑星进行改造的东西。如今的珐尔盖亚拒绝了贝鲁尼族，受星球的干扰，身体坏掉而死去的贝鲁尼族越来越多，而珐尔盖亚，也在用拒绝贝鲁尼族的力量回复自己……"

"所以强硬派的TF系统，一开始就是改造，而不是让星球再生，其目的是消除其他原住生物，让珐尔盖亚成为最适合自己居住的环境，而改造就从人类开始……"

"啊？消除人类？！"

"实际上……整个系统目前只作动了20%，但已经出现了少部分牺牲者了。"

"你是说……砂食症候群？！那就是因为惑星改造装置发生的问题？"瑞贝卡恍然大悟。

"那……我以前发生的高热……也是因为这个……"凯萝尔也十分吃惊。

"低水平的作动已经有这样的效果了，如果TF系统完全作动的话，确实，人类真的会全灭的。"舰长摇摇头，"不过，阿维莉尔失去了记忆，TF系统就无法完全作动。"

"要作动惑星改造装置，12000年前，这需要强硬派最高权力者的权限。而当时的最高权力者是'王'，而且是一位'女王'。所以如今要作动惑星改造装置，就需要当时王家的直系血脉的引导者的认证。"

"不过，那已经是过去的事了，现在的贝鲁尼族已经没有了'王制'。另外，传到现在的王家血脉也已经基本断绝，虽然找到了能够替代的能源，但是仍然只能使系统作动20%。"

"那就是说，TF系统无法完全启动了？"提恩突然想起了什么，"等等，你刚才说，阿维莉尔是12000年前的人？"

"阿维莉尔正是身具12000年前的王家血脉在如今苏醒过来的人——集强权、冷静与控制力于一身的'冰之女王'莉莉特伊。"

"我……是女王？"阿维莉尔还完全不能理解。"为什么，强硬派离开了星球，作为强硬派女王的我却留了下来呢？"

"这个，暂时就不清楚了，阿维莉尔，你有勇气取回自己的记忆吗？"

阿维莉尔迟疑地看着舰长。

"如果取回的记忆，冰之女王就可能会苏醒，回归强硬派的思想，那么这里的所有人，就是你的敌人了。"

"敌人……"

"不会的！"提恩突然站了出来，打消了阿维莉尔的疑虑，"因为我们是同伴啊！"

"所以，我也赌上了。"舰长接过话头，"赌上我们之间感情的'羁绊'，如果'羁绊'的力量够强，那么阿维莉尔变成残忍的冰之女王的可能性就会很小。阿维莉尔，希望你能取回记忆，帮助大家！"

"你为什么要帮助我们呢，你不是贝鲁尼族吗？"克雷格问道。

"坦白一点说，也有政治上的目的。"舰长回答："阿维莉尔苏醒了，但没有回复成冰之女王，这就是我们稳健派的胜利，同时，我们也不喜欢强硬派行事的手段。"

"然后，阿维莉尔，依靠你的勇气，相信同伴，去取回记忆吧。"

"可是……我很害怕。"阿维莉尔仍然很难鼓起勇气，"我害怕，会用自己的手杀掉大家……这是绝对不可以的，绝对不可以……如果不觉醒的话，就可以一直这样……"

"不要。"提恩打断阿维莉尔，"难道你想要就这样在船上被软禁一辈子吗？相信有'羁绊'的存在，当你救出我们的时候，不也做到了吗？"

在提恩诚恳的请求下，阿维莉尔终于鼓起勇气进入了自己的内心世界——为了取回记忆，也为了将冰之女王的人格封印。阿维莉尔的内心世界如梦境般美丽，却又充满了矛盾，大家终于在空中的浮游岛上见到了阿维莉尔的真正意识——冰之女王。

冰之女王要求阿维莉尔把身体让给她，但遭到阿维莉尔的拒绝；一个身体，两种意识，一个代表人类，一个代表贝鲁尼族。冰之女王终于揭开了阿维莉尔心中的疑惑——12000年前，作为王家的血脉和打开惑星改造装置的钥匙，阿维莉尔没有选择随同伴一起在宇宙中开始漫长的旅途，根本原因是担心漫长的宇宙航行会使自己的遗传因子产生变化，从而失去作动惑星改造装置的能力。所以阿维莉尔孤单地留了下来，等待着有一天同胞的归来。

"果然，身体组织在宇宙航行中发生变化的同伴，再回来时已经不再被星球接受。珐尔盖亚大陆上的UB成分令他们无法适应而非常痛苦。而且长时间的离开，也导致他们被这颗星球认为是'异分子'——就像人体细胞的免疫系统会杀死病菌一样，贝鲁尼族遭到了星球的排斥，疾病开始在贝鲁尼族中流行，而要延续这些同伴的生命，就必须使用惑星改造装置。"

"除了那之外，真的没有别的方法了吗？"

"方法有一个，可是，告诉了你们也没有什么意义，因为那是不可能做到的。"

"你说说吧……"阿维莉尔道。

"当人类可以做到和贝鲁尼族友好信赖地相处时，也许会被星球接受，可是，人类有可能和贝鲁尼和平相处吗？不可能吧，所以方法是不存在的。阿维莉尔，你真的要让同胞们都灭绝吗？我本想选择平和的方式来解决问题，现在看来不行了，因为你选择了人类！"

冰之女王想要出手夺回身体，可是，在那一瞬间，却因为阿维莉尔的话而犹豫了。

"冰之女王，你放弃了宇宙航行，一个人留下来等待同伴，可是你为何要封印自己的记忆呢，如果保留记忆的话，不是可以更好地帮

助同伴吗，而且强硬派也不会因为你失去了记忆而如此苦恼了。所以我想，你也有一些没有想起来的事情吧！”

冰之女王困惑了，但她仍然没有忘记自己的使命，“重要的不是这个，而是同胞的生命……”她挥剑指向提恩，“为什么要帮助阿维莉尔，你们不过是道路上的偶然相遇而已吧！”

“因为……是一起经历了那么多事情的同伴啊。”提恩说。

“因为同伴，让我终于可以勇敢面对教授以外的人了。”凯萝尔说。

“因为同伴，我的生命里不再只有复仇，而有了更重要的意义。”克雷格说。

“因为同伴，我才被从绞刑架上救下，我才学会了决心和毅力。”恰克说。

“因为我们在一起的……这些重要的回忆……因为‘羁绊’！”阿维莉尔回答。

冰之女王再次挥剑，但最终被大家击败，阿维莉尔也取回了全部记忆。

“那时候，因为稳健派的妨碍，惑星改造装置的实验失败了，而同时还发生了一个重要的事件——次元乱流，而阿维莉尔也在那时受到了重大影响。在她的身体里，分化出了两种意识，每个意识都有自己认为的‘正义’，谁的正义才是真正正确？”

“抱歉……我不能让你进入这个身体，我要拯救人类，如果继承了你的意识，我就会变成贝鲁尼族的工具。但是，我会继承你的愿望的，我会寻找一条道路，人类与贝鲁尼族共存的道路。”

冰之女王终于沉沉地睡去了，阿维莉尔终于醒了过来。

“我回来了！”她紧紧地抱住了提恩……

第七章 新生

天路历程号降落在一块漂浮的大陆上，这里就是强硬派100年前植入珐尔盖亚的地点。在这里，提恩一行竟然遇到了当初收养凯萝尔的教授！教授将大家带到了深处，大家惊讶地看到，无数的贝鲁尼族人正在沉眠……

“你们看到的人，都是因为感染了‘环境不适症’，才在‘棺’中休养。”教授告诉提恩，他所进行的研究，就是进行有关贝鲁尼的药物开发工作。“但是，只有理论而无法进行实践，任何微小的失误都有可能在这里造成巨大的事故。”

“这里……曾经发生过一起事故，事故的规模比想象中还要糟糕，实验中的细菌全部外逃，然后导致了成批的魔兽出现。珐尔盖亚也是，‘罗克斯·索鲁斯’这里也是……已经没有一块干净而安全的土地了，贝鲁尼族，就快没有自己的栖身之地了。”

“原来是这样……”瑞贝卡第一次感受到了贝鲁尼族的无奈，“原来是这样，贝鲁尼族才想到通过惑星改造来获得自己的一席之地。”

原来，贝鲁尼族虽然看起来高高在上，其实也有很多的无奈和不得已，这让提恩更加坚定要探索一条不同种族的共存之道。

教授希望带走凯萝尔，但这个小女孩却更愿意跟随提恩一同在世界中冒险，这让教授又“伤心失落”了一番。

带着阿维莉尔，一行人返回飞空艇上，提恩的想法再次得到了舰长的赞同：“连冰之女王的心都能溶化的你，一定能创造出两个种族共同的未来。”

正在此时，飞空艇上突然传来一阵巨大的震动。原来乌鲁斯卡发射了“净罪的血泪”，一瞬间，数以千万计的沉眠的贝鲁尼族人被卷入巨大的气浪中。

从宽大的屏幕上看着这一幕，贝鲁塞夫琳皱起了眉头，只有卡鲁特依仍然在狂笑。

“那些是……我们的同胞啊……”法多利感到一阵深深的不安，但乌鲁斯卡却对这一切毫不在意，“我的女神，竟然被人类洗脑了……为了人类……竟然想要超越种族之‘壁’，真是愚蠢！”

“贝鲁尼和人类……‘壁’是神圣的，谁要想妄图破坏，万死莫赎！”

依靠舰长的操作技术，天路历程号总算逃过了“净罪之血泪”的爆发。但灾难过后的满目疮痍仍然让他感到难过。“净罪之血泪……是将生命维持装置中疗养者的生命力转换成能量的一种装置，这次的攻击……已经牺牲了那些同胞的生命……”

连自己的同胞也不顾惜，提恩为乌鲁斯卡的冷酷而震惊。

“我也不信，他竟然会做到这种程度……”舰长正在惊疑之中，电视上突然开始了乌鲁斯卡的影像放送。乌鲁斯卡宣称，“净罪之血泪”作为向惑星改造输送能量的装置，已经成功实现了能量转换，“人类的诸君，你们都将归于尘土，成为新星的一部分！”

虽然舰长极力想要阻止乌鲁斯卡的企图，但是却无法中断其能量流。这时，提恩却提出另一个思路：既然不能阻止，那就索性破坏掉为惑星改造填充能量的装置。

“惑星改造装置就分处于12000年前的实验塔上，只要拔除能量供给装置，惑星改造装置的作动就会停止。”

随后，舰长交给提恩一枚传送石，并让他去寻找一位有名的巨像兵整备师——东尼。

“东尼爷爷？！”没有什么比这个名字更让提恩和瑞贝卡吃惊的了。教导着自己从小长大的东尼爷爷，竟然是巨像兵的整备士！怪不得他教导幼小的提恩和瑞贝卡认识了巨像兵，学会了ARM……

又回到了那个熟悉的小山村，村口的老人身影，不正是东尼爷爷吗，提恩迫不及待地将这一切经历告诉他。“终于找到Johnny·AppleSeed了？”东尼爷爷意味深长地询问。

“是啊！可是，旅程还没结束，所以要借助东尼爷爷的力量！”

在东尼爷爷的帮助下，巨像兵的能力得到强化。没有想到，当初那颗小小的螺丝钉正是巨像兵的一个零件，也正是它，成为了提恩与巨像兵之间的“羁绊”。

“万物皆有因果，当偶然中的必然发生时，我们不得不敬畏那不可思议之力的存在。”东尼爷爷微笑着，“当你和阿维莉尔相遇时，一切便开始了，不是吗？”

在东尼爷爷的帮助下做好了准备，众人终于朝着实验塔出发了！每一座高塔都由强硬派“四天王”中的一位护卫。在第一座塔上，瑞贝卡遭遇了贝鲁塞夫琳。自己的姐姐被星球拒绝而丧失了生命，这令贝鲁塞夫琳站到了乌鲁斯卡一方，她希望通过改造星球，来换取贝鲁尼族的生存之地，让姐姐这样的悲剧不再发生。可是当瑞贝卡将她打倒时，贝鲁塞夫琳同时也对自己所选择的道路产生了疑问——“也许，有更好的方法，让贝鲁尼与人类相互信赖，和平共存的方法，让大家都在这颗美丽的星球上活下去。”

拔除能量输送装置后，大家急忙赶往下一座实验塔，在这里大家惊讶地发现，其守卫竟然就是凯萝尔念念不忘的教授！而更让凯萝尔吃惊的是，教授竟然是乌鲁斯卡手下的四天王之一，负责研究贝鲁尼族的生存之道。凯萝尔，这个一生都生活在胆怯中的小姑娘，终于平生第一次单独向对手发起了挑战，而且是自己最尊敬的教授。看着自己最终打败了教授的双手，凯萝尔几乎不能相信自己竟然可以做到……“你长大了……”被打败的教授反而非常欣慰，因为，凯萝尔不再是那个只会躲在身后，除了他谁也不敢面对的弱小孩子了，她已经获得了最宝贵的东西——勇气。

在第三座塔上，克雷格终于再次遭遇了杀死妻儿的仇人，这一次，谁都没有退路……不管是为了那段不共戴天之仇，还是为了跨越自己心中的大山。一场一对一的殊死搏斗后，曾经那样不可一世的对手也终于倒在了自己脚下。

“杀了我。”死神对待自己的生命和对别人一样冷漠。

“你杀死了我的妻子和孩子，可是，如今我再杀死你也没有任何意义了。”对于克雷格来说，他的意识也许已经超越了复仇，也许是还有更大的目标。但是，对于卡鲁特依来说，败就是死，与其遭受失败，不如选择自杀，对于他来说，没有第二条路——是个疯子，也是

一万两千年的守望，我期待着，期待着与你的再次相遇。

个悲哀。

最后，恰克也在实验塔中面对了自己一直在回避的对手——法利多。只能把喜欢暗藏在心中，不敢向对手发起挑战的恰克，终于以行动告别了过去的自己，打败了自己最大的对手。

踏上最终的历程前，提恩和瑞贝卡再次回到了家乡，二人一起登上邂逅那颗小小螺丝钉的山崖，一切仿佛回到了原点，虽然经历了这么多事，但不变的，永远是少年纯真的愿望。

做好了一切准备，大家终于登上乌鲁斯卡的旗舰，向着最后的敌人发起挑战，令人感到欣慰的是，本以为被活埋在矿山中的奈特·帕恩并没有死去，而是被电视台长迪欧救出。经历了一系列的探索和卓绝的战斗，大家通过传送点来到乌鲁斯卡的大殿。

在这里，大家终于看到乌鲁斯卡的另一面。即使是强权与冷酷的乌鲁斯卡，也同样有着自己悲惨的过去。身为贝鲁尼族和人类共同的后代，他也曾想过要成为人类和贝鲁尼族的桥梁，但是他不但得不到支持，反而被人类和贝鲁尼族嘲弄……看着以泪洗面的母亲，他既感到无比的愤怒，又痛恨自己的无力。直到有一天，负的力量找到了他，黑影将他吞没，从那一刻起，他获得了自己梦寐以求的“力量”，并以这个力量迅速在贝鲁尼族的社会中得到了认可，并迅速爬升为强硬派的领军人。而他准备发动TF系统的计划被提恩一再打破，所以最后，乌鲁斯卡找到了负的力量作为替代，来实现自己的计划。

只是，在大家的通力合作下，即使是乌鲁斯卡，也要被迫品尝失败的滋味。

“我……竟然会败……竟然会败给人类……”乌鲁斯卡似乎还无法接受这个现实，受到情绪的波动影响，负的力量爆发了，提恩一行只得向着出口拼命跑去，而乌鲁斯卡的巨像兵却紧追不放。在负的力量压倒性的攻击力中，提恩的巨像兵就快要支撑不住……幸好危急关头，舰长的天路历程号出现，一把大口径的ARM被送来了，装备上ARM的巨像兵，陡然焕发出完全不同于以往的强大力量，终于将敌人的巨像兵消灭。

此时的乌鲁斯卡已陷入疯狂，



他竟然选择了同负的力量合体——悠扬的乐声中，围绕着人类与贝鲁尼未来的最终战斗展开了。

虽然最终打败了乌鲁斯卡，但却由此再次引发了时空乱流，如同12000年前一样。在这危急时刻，阿维莉尔，她以冰之女王的力量，以阿维莉尔的意识，选择一个人去解决这场危机。

因为她取回了自己的记忆，她已经知道这场次元乱流对于身为人类的提恩来说有多么危险，那是非她的力量所无法掌控的。而这场次元乱流的威力是如此强大，阿维莉尔知道，即便自己可以将其平复，也必然会发生一件事情。

那就是她的意识，作为阿维莉尔的情感将会被卷回12000年前。

是的，她的意识将返回最初的起点，在那个点上，她的情感将与冰之女王的人格重合，她将孤独地守候在这颗星球上，将自己冰封起来，等待着12000年后……与提恩的重逢。

一万两千年啊,实在是太长了。阿维莉尔的情感和记忆在漫长的冰封中消褪、逝散。一万两千年后，当阿维莉尔再次遇到提恩的时候，已经什么都记不起来了……

她带着记忆回到过去，丢失了记忆来到现在，又在与提恩相处的时光中找回了它们，然后……一切轮回。时光是一种滚滚向前的东西吗？对于阿维莉尔来说，恐怕不是这样吧，她的情感在12000年中旋回，每次她都会守望12000年，只为了那一瞬间重逢时的感动。

“遇见提恩时流下的眼泪，你说从中感到了悲伤。不，其实不是的，那是终于又见面了的感动的眼泪。”

现在提恩等人的眼前虽然仍站着阿维莉尔，但却可以说是另外一个人了，她已经没有了此前的记忆。

“提恩，现在你眼前的阿维莉尔，应该已经不认识你了吧。不过把这封信拿给她看，把我们以前的故事讲给她听，我相信，她会了解这一切的。请好好对她，而我……”

“我期待着，期待着与提恩你的再次相遇。”

当大家看到阿维莉尔的信件时，一切已成为过去。

老实说，在她冲进塔中的那一刻，我有一种想要阻止她的冲动。因为我总觉得，阿维莉尔并不是真的想要回去。

可是，我想，这并不是她希望我做的事情。

阿维莉尔走了，同样的，我也非常悲伤，

可是，我们已经已经不是小孩子了，即使如此，我依然可以露出微笑，微笑着面对未来的每一天。

因为我们是“渡鸟”，

因为我们是“同伴”，

因为我们的心，会随着友情永远飞翔……

也许会在某一年，某一天，就像初次相遇的那天一样，突然遇见那个熟悉而亲切的身影。

我想，我也一样会露出灿烂的微笑，对她说：

谢谢你，欢迎回来……

——瑞贝卡的日记

<FIN>

狂野历险系列10周年特别访谈——with金子彰史&都筑真纪

金子彰史：《狂野历险》系列监修。
都筑真纪：漫画家，PC游戏企划、脚本作者，是近年来活跃在动画界的制作人。负责原创动画《魔法少女莉莉卡尔》的脚本工作，同时也是该系列的小说、漫画原作作者。

也许很多人会对出现这样的访谈组合感到奇怪，不过正是通过下面的对谈，我们可以从这二人的共通点中感受到金子先生的WA系列的独特内涵。

——首先，祝贺《狂野历险》（以下简称为WA）10周年。在开始采访之前，能否说明一下二位之间的关系？

金子彰史（以下简称金子）■我们是普通朋友，进一步说的话，就是"相互知道对方作品"的关系……

都筑真纪（以下简称都筑）■我也已经预定了WA5。

金子■又打岔！（笑）

——二位都是对方作品的fan吗？

金子■要说我们俩之所以能相识，还是在春天的时候经人介绍的。那时候，我们打算请水树奈奈小姐来为瑞贝卡这个角色配音，而在寄来的关于她的声优经历的各种资料中，都有都筑先生亲手画的动画《魔法少女莉莉卡尔》。刚开始我还以为《魔法少女》是一部少女动画，无法用它来确认水树小姐的声音和演技。但是在看的过程中却让我实实在在地兴奋了一回："这是什么啊，太棒了。"然后我就迷恋上了这部动画，即使是在上班的时候也会把电脑的音量调到最小，然后偷偷地看。顺便说一句，现在《魔法少女》的情节就要进入高潮了。在公司里谁也不知道我迷恋《魔法少女》……而且我也经常捉弄在公司里看少女动画的同事。所以……看到这里，认识我的人一定都会大吃一惊（笑）。后来当我跟朋友说我是《魔法少女》的fan时，他说："我认识负责脚本的都筑先生。"所以我们就……

都筑■所以我们就见了面。正好我也是金子先生的WA系列的fan，感觉真是情投意合，相见恨晚。

——在见面之前，都筑先生已经玩过WA系列了吧。

都筑■我是从三代开始玩的，十分喜欢。相对于从一代就开始玩的fans来说，我只能算个菜鸟级的（笑）。

——现在我们已经知道了二位是如何认识的了。那么接下来想问问都筑先生，第一次玩三代时是什么感觉？

都筑■其实那时候我对RPG已经有些厌倦了，所以也没有什么期待的作品。后来一个朋友往我的PS2里放了一张盘，半强迫半推荐地对我说这个游戏不错。于是我就抱着"那就试试"的心态开始玩。后来发现原来有4个主人公，要想把4个主人公集齐就得继续下去，所以我就一口气通关了。

——和刚才金子先生与《魔法少女》的相识过程很像啊。

都筑■游戏的曲子和歌我都很喜欢，我还把通关后的片尾曲歌词都抄下来了（笑）。所以后来就一直都在玩。

金子■真是辛苦您了。真是太辛苦您了。

——都筑先生为什么会被WA如此吸引呢？

都筑■我之所以会对RPG感到厌倦，就是因为RPG只能给我一种"观看"的感觉。就好像是"这个人物是这种性格，故事以这种方式进行，所以请你跟着来"一样，总觉着故事的一切都已经安排好了。而且游戏里繁琐的内容也很多。比如说找钥匙，让我感觉不到这把钥匙很重要，而只是为了找而找。相比之下，WA3一开始就会让玩家和角色同步。列车开始摇晃时四个角色同时出现，选择一个自己喜欢的，然后再把其他主人公找到开始游戏本篇……这样的游戏如果在中途就不玩了实在是太可惜了。

——也就是说以自然的形态来叙述故事。

都筑■无论是解谜还是学习技能，玩家和主人公同步的内容很多。而且WA让人感觉到角色真的是由玩家制造出来的。向角色注入玩家的感情，虽然不能说话但是可以行动。这些创意从一代就开始有了，真的是很了不起的创意。

金子■都筑先生虽然不能说话，但是做了不少了不起的事啊！（笑）

都筑■二代之后游戏就开始有了飞跃性的进步。主人公的动机和行为很容易就让人明白，但这还不是那种通常的东西，而是让人能够投入热情的。所以一玩起来就会情不自禁地玩下去。不只是主人公，敌人、同伴，甚至一个普通的村民，都让玩家觉得是活生生的人物。

金子■这和我刚刚评价都筑先生的作品时很相像啊（笑）。我们都喜欢热血的东西，还经常一边吃饭一边探讨，如何能创造出原始的世界，如何能创造出有生命的角色。都筑先生就是都筑先生，《魔法少女》除了他以外谁也画不出来，这部动画充分体现出了都筑先生的长处。把"善"的情感注入角色，感觉就好像在拥抱着自己的憧憬一样。相比之下，我就差得太远了。

都筑■但我只是把"人与人"作为重点。而"金子世界"才是真正的"原创世界"。

——所谓的"金子世界"="原创世界"，是不是因为"金子世界"有开放的世界观呢？

都筑■比起设定好的世界观，金子先生创造故事的手法更具有"原创"的意味，就好像是在游戏中不断和人物以及自然对话，同时创造自己的故事。

金子■是的，一边和主人公商量"怎么办"，一边开展故事。

都筑■是的，我在游戏中有时故意为难登场人物，有时又让火山喷发……无论怎么样都可以随意地进行（笑）。比如"这里很有趣，就让搞笑的角色出场吧"或是"在这里为了增加难度就把桥炸掉吧"之类的。这样可以轻松简单地做出自己的故事，可以让登场人物和自己有共同的感受。但是，这样的"创造故事"的游戏其实反倒比较难。

金子■也许是吧，不过在WA中如果不让对方接受自己，登场人物是不会跟着你走的。

都筑■但是可以用神之手来下达命令啊。

金子■就算这样，WA中不听话的登场人物还是很多啊……（笑）

都筑■所以说，WA中的角色都是有生命的。主人公由玩家来培育，他们的人生就是整个故事。

——也就是说，不是只写出一个故事，而是创造一个含有人物的原创世界，然后才会在里面出现故事。

都筑■WA首先是有一个原创的荒野世界，角色们每天都生活在那里，通过这些来引导出故事或是主题。角色的世界观、角色看待事物的方式都和我们普通人差不多。不像有一些RPG，主人公都是英雄，他们的世界观都是超现实的，思想境界也很高。而在《WA》中，角色只是普通的孩子们。

金子■嗯，不普通的孩子也很多啊（笑）。

都筑■无论有什么样的能力，无论自身是什么命运，他们的世界观都很朴素，所以才会有共同感。而且总是在一开始的序章中就把主人公打倒，这样就会激励起自己的斗志。这种紧张和舒缓共存的内容，我想是在WA中存在着的。

金子■从我的角度来看，我觉得比起拥有惊人能力的人物，更想成为谜一样的高人。通过游戏来看，也许一开始觉得这个世界已经完了，但是以这个为契机，通过拯救世界来与游戏的主人公同步，与主人公共生，是我比较喜欢的。

都筑■这只是你的一厢情愿啊（笑）。如果拯救了世界，那故事也就完了。虽然嘴里可能会说出"世界和平了，太好了太好了。"但其实谁也不希望这样。

金子■主人公们虽然很特别，但并不夸张。游戏中的登场人物从某种意义上说，就是演义故事的演员。对于这些演员，我想把他们摆在最合适的位置，让他们的地位等等都达到最佳状态。

都筑■听了这些话，我也要写一个自己的"金子故事"（笑）。

金子■难道你还没开始写吗？（笑）

都筑■我觉得金子先生喜欢分析，能够看到事物的本质。不过我说一句不好听的话，在现实世界里，"拯救世界"是不可能的，只有独裁和侵略。所以金子先生的"拯救世界"是不现实的。我想在金子先生游戏世界里没有那种毫无瑕疵的英雄人物，是因为金子先生觉得现实中也不会有那种人。

金子■也许是吧。但是，我却一直都在憧憬着。

都筑■虽然有理想，但是对现实也看得很清楚，所以就在寻找现实与理想间最接近的方法……

金子■为什么你总能看到我的内心深处呢？真不好意思啊（笑）。

都筑■比如像塞西莉娅和维吉尼娅，她们的理想就很崇高，但是却没有现实的力量。这些都描写得很深刻。

金子■这一点，是回归了我在小学时想法的原点。那时候总是在想"我想干这个"，但是现实的墙壁摆在面前，以当时的力量是不可能打破的。所以我试着在游戏中呈现这一点，比如"虽然想做，但现在还远远不够"等的想法。

都筑■这种跨越障碍似的内容，在WA中得到了真实的体现。WA中的角色让人很容易就能感到他们的弱点，让人可以很容易就产生同感——看到自己，想到自己面前的"墙壁"。

——现实世界中，或多或少也存在着这种"墙壁"啊。

都筑■有没有和登场人物一起面对困难或是"墙壁"，然后商量着"一起打破它"，"怎么办才好呢"什么的——这种把现实和游戏对照着来考虑的部分呢？

金子■有啊。有很多。在三代中，维吉尼娅的台词中有一句"我以我的正义来前进"。我觉得"正义"并不是仅针对善恶的概念，而是针对"墙壁"。比如工作的方向性和规定日期，这些就是"墙壁"，而完成这些就是"正义"，是每个人自己的"正义"。于是我在心中大叫"自己和自己的'正义'一同前进"……真是不好意思啊（笑）。

都筑■金子先生对理想和现实的定义，都通过维吉尼娅体现出来了。虽然游戏中的角色相互关联，但好像并没有相互理解……

金子■是啊，不过正因为不了解对方，双方的关系才比较好。

都筑■但是随着游戏进程的推进，我更想让他们相互了解，这种感觉一直都伴随着我。

金子■这只是你的一厢情愿啊，都筑先生在这一点上表现得很纯真啊（笑）。

——都筑先生在对人的相互了解方面刻画得很好啊。

都筑■是的，这是我作品的中心点。我的作品中表现人与人最终相互了解的情况很多。但过程就是先有"墙壁"，然后打破"墙壁"。

金子■都筑先生创造的角色就是最初因意见不同而反目，最后面对面交流，相互理解对方。但是在WA中，

并不是面对面地去交流。刚刚听了都筑先生的话我才发觉到（笑）。
都筑■那时因为WA的主角是男孩子啊，都比较要面子。我的作品中女孩比较多。
金子■还是不一样。我觉得有时候会和人面对面交流，但是面对面时有些话很难说出口，所以我习惯躲在背后说。
都筑■金子先生真是腼腆的人啊。
金子■其实我是比较害羞，所以和人面对面的交流实在是不好意思（笑）
都筑■不，作为我的fan要明了地说出自己的感受，必须要交代清楚（笑）。

都筑■我想进行详细的设定是我和金子先生的共同点。但是，你不觉得有些麻烦吗？
金子■（笑）是啊，没错。比如"这个系统怎么弄好呢"，"设置什么样的魔法呢"之类的，好像在开发的时候对工作人员说了不下300回。
都筑■做出自己真正的想法，让大众看到自己的世界观是很重要的。但是过于细致的话，设计角色的舞台时就会感觉像设计小道具一样。
金子■是啊，不过怪兽什么的我可是很认真地在设计。
都筑■把敌人所有的攻击方式都起上名字，这要耗费多少人力啊（笑）。
金子■那可不是什么辛苦的事，因为在工作时我的脑子里会分泌麻药（笑）。
都筑■手指一秒都不停地敲打键盘（笑）。
金子■那可是最幸福的时刻（笑）。
都筑■咱们俩真是半斤八两。
金子■我觉得自己有时像个傻瓜，但我喜欢这个傻瓜（笑）。

——都筑先生在创作《魔法少女》时也费了很大的功夫吧。

都筑■这个，是的……
金子■但是肯定没有深入地考虑世界观。只是想"把这个设定做到极致"！
都筑■是啊，没错！（笑）
金子■我们进行设定的方向不是以什么原理为依据，而是按照自己内心最想做的东西。让作品和自己的内心保持"零距离"。我们设定的方式不是"理性"的，而是"内心"的（笑）。
都筑■我们都是把角色当作戏剧的演员，为了让他们表现得更好，才进行详细的设定。虽然也有比较难的部分，但我们会打破"墙壁"不断前进。
金子■思维活跃的话对游戏的设计也会丰富。设定是一项很复杂的工作，如果不在序章就做好的话后面的内容就没法进行下去。
都筑■是的是的是的……
金子■在游戏中聚集的能量如果不凝缩在游戏的终盘的话，详细的设定也就起不到贯穿游戏始终的作用。
都筑■能否"咚"的一声贯穿始终，取决于视线的准备。
金子■怎么感觉像哪里的必杀技？（笑）

——我没想到二位的作品都有如此缜密的世界观设定……

金子■你的猜测只对了一半，我们是"不同方向的缜密内心系设定"（笑）。

——通过和二位的谈话，我发觉二位好像有很多共通点。

都筑■我很喜欢WA4。金子先生在发卖前的发布会上说这次的作品能够给人带来"喷射火焰"的感觉。我试着玩了一下，整个游戏很有速度感，果然很有意思。而且在进行游戏的时候，看到角色在取舍时自己也有那种感觉"这个想要，那个也想要，但是……"
金子■四代在进行制作时去掉了很多东西，所以令人遗憾的部分也很多。但是我也收获了新的东西。也许这辈子我都想不到的内容——"喷射火焰"突然浮现在脑中，于是就按照这个灵感进行了制作。
都筑■去掉内容的前后差别很大吧。
金子■你感觉到了？
都筑■是的，在玩之前我自己想象了很多可能有的内容。虽然具体情况和我想的不一样，但是开始玩了之后就完全投入进去了。
金子■我也是这样，对都筑先生的《魔法少女》。最开始看了之后，就自己想象下一集是什么样——"这个角色是这样，那个角色该怎么样"，完全是"我的《魔法少女》"（笑）。
都筑■开始我觉得金子先生的"原创世界"也是按顺序发展的，所以当我对金子先生说"下一代肯定是这样"后，发现自己完全想错了。
金子■好了，咱们别再相互吹捧了（笑）。

——作为制作人，有没有因玩家而委曲求全的时候。

金子■在WA中，我要做的是创造出不存在的世界和人物，以此来挑战绝对存在的事物。每一个玩家在进行游戏的时候都会联想到自己。所以与其说因玩家而受到限制，还不如说是玩家在和我一起享受快乐。我喜欢从fans的角度来进行创作，所以，我想玩家一定可以感受到我们的诚意。

——二位的想象力都很丰富啊。

都筑■为了创作出自己的东西，必须要最大限度地发挥自己的想象力。就好像《马金瓦博士》这款作品，必须把自己想象成拥有无限头脑、无限创造力的科学家。
金子■是的是的，比如想象"要是坐着这种机器人，我就要这样战斗"之类的。
都筑■"真实系"的人会做出完全仿真的系统，喜欢机器人的人会作出很严谨的作品。但是我和金子先生都是"超级系"的，所以在我们的作品中，大家会看到我们丰富的想象力，只是不知这种创作方式是否还能继续下去。
金子■绝对可以。想象力是展示一个人最心底的东西，我对想象力有很强的"欲望"。
都筑■你的"欲望"一定很强，连我也被感染了。看了这种充满想象力的作品，我一定会对别人说"这个作品太棒了！"，虽然有点夸张，但是这种作品可以给人带来很大的享受。
金子■是的，我曾经看过一部怪兽电影，看过之后就对那些还没看的人大肆鼓动宣传，就好像如果不看这部电影是不为人一样。
都筑■现在是个想要好作品也难找的时代，所以一看到佳作，自己就会无限地"妄想"。
金子■是啊是啊，你说的实在很对啊（笑）。
都筑■所以我们不会被"没有创意"而限制住。
金子■我不知道到死为止我还能做出多少部作品，这个也想做那个也想做，但是，真正属于创作的时间在哪里？WA的世界观和角色依旧会充满变化，但是现在多少有些危机感。我预测自己可能会在30岁的时候死吧。

——啊？！

金子■我小时候，身边没有喜欢机器人和怪兽的大人。我想了很久，觉得可能是如果一直都喜欢这些东西的话就无法长大，所以就想还不如死了呢。
都筑■（笑）
金子■所谓的30岁只是当时想象的变成大人的年龄。那是我觉得即使到了30岁也无法把机器人和怪兽从心中抛弃掉，所以就认为自己到了30岁一定就会完结。
都筑■恭喜，一切都没如您所愿（笑）。
金子■谁说的，当时吓死我了。我小的时候流行世纪末大毁灭的预言，时间差不多就是我30岁左右。所以在WA中才作出了恐鸟这种怪兽。
都筑■这算是对童年的赞颂吧（笑）。
金子■小的时候看过很多小说还有图画。其中的"混沌"、"身高3米的宇宙人"、"黑色的身影站在那里，不像是人的东西"等等，都给了我启发，其中有些在WA中得到了体现。我觉得这些是只有我才知道的事实，必须在死前告诉别人……（笑）。

——《狂野历险》也好《魔法少女》也好，能够成为系列有没有什么秘诀？

金子■这也许是我现在最想知道的。在制作五代的时候，我试着站在玩家的角度去看了看，发现了自己在WA中最想做的事。就像在游乐园，看着别人坐过山车，自己也会说"真好玩啊，真刺激啊"，然后也想亲自去试试。虽然这次制作我参与的不多，但是看到开发人员们高兴的样子我还是有些忍耐不住（笑）。离开WA后，我收获了很多，发现了从前在WA中没有发现的东西。这次是由我以外的人员制作的，WA又产生了新的变化，我很高兴。
都筑■说到变化，我觉得把WA的舞台设在涉谷或是宇宙里都行，只要有"原创世界"就好。
金子■在超市里也不错啊（笑）。
都筑■是啊是啊，WA不是表面化的东西，无论怎么变fans也会支持下去。只是要保证系列的灵魂。
金子■都筑先生的作品不是正好迎来了大变革吗。
都筑■第三部确实是……前两部是连续的作品，这一部在时间上一下发展了很远，真的是很难啊。各位fans只要按自己的想法去看就好。
金子■一定有什么联系才叫续篇的吧。
都筑■刚刚金子先生说了，作品到了用户手中就是用户的东西了。游戏的话就是玩家，动画的话就是观众。作者在作品发售前就算是神，在发售后也是一个聆听反馈的人。为了不让大家悲伤，为了让大家高兴，我们在平衡性上下了很多功夫。

——没有秘诀吗？

金子■我想是没有。都筑先生做续篇时很快乐，我也是一样——如果一定要说有秘诀的话，也就是这个了。
都筑■是啊，因为爱这个系列才作续篇，我和观众们都是一样的，都快乐地和作品在一起，只是分工不同罢了。

——二位既是创作者同时也是自己的fan？

金子■创作时自己很快乐，也很感谢接受自己作品的fans，只要不忘记这些系列就会继续下去。《魔法少女》也好《狂野历险》也好，如果在制作时觉得很无聊，那系列也就终结了。
都筑■把用户们所反馈的人物啊世界啊等等信息加入到续作里是很有趣的，制作人在和用户的不断对话中，新的想法、新的创意都会不断涌现。
金子■是啊，但是之前的工作太多了，我现在倒是想休息休息（笑）。

——最后，请对正值10周年纪念的《狂野历险》说几句赠言吧。

都筑■我所喜欢的WA，都是从发问开始的。一代中"在这个荒野上如何生存下去"；二代中"英雄是什么"；三代中"如何让出现在荒野的少女成为自己的同伴"；四代中"正义是什么"……在开始游戏的时候向主人公提出问题，然后一边思考一边玩。虽然问题一时解决不了，面前又有"墙壁"出现，但是身边有同伴、有敌方，其中有可以结交的人，也有完全融不到一起的人。主人公和玩家一起面对这些，是不可多得的冒险旅程。谜题也好音乐也好战斗也好，一切都融为一体，玩家就是角色，和主人公一起拯救世界，和主人公一起成长。
金子■让你说得我都快哭了（笑）。
都筑■维吉尼娅们一定在那个原创世界中生存着，想与他们见面随时都可以去，这个系列一定会继续下去，永远不会完结。
金子■很感谢您，不过让一同接受采访的人哭出来可不好啊（笑）。

——您的感言很让人激动。

都筑■我们年龄相仿，世界观也差不多，最重要的是我们都是"妄想狂"（笑）。
金子■所以，请喜欢《狂野历险》的朋友们也观看一下《魔法少女》，真的很有趣。
都筑■也请喜欢《魔法少女》的朋友一定要玩一玩《狂野历险》，不论哪部作品都会让您满意的。

——感谢二位接受今天的采访！

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

新春佳节，好礼相送！以真人版为依托，再次红透天的死亡笔记魅力无敌。光是该作的相关周边一下子就是5件，领带、背包、项链、打火机每一样都是个性精品，黑白两色的搭配足以将你的酷味张扬！游戏迷们也有同样好礼，最终幻想钱包和王国之心的手表做工精致款式上档。而动漫迷更可戴上樱兰超可爱围巾在这个冬天尽情外出欢乐！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元！

DEATH NOTE 死亡笔记专区

新款上市

死亡笔记背包

¥29 编号:7568

●肩带可调，单肩斜挎均可，尺寸约35*28*8cm，一般的杂志书本均可收纳，里面多层内袋有拉锁。正面为黑白两色勾勒出的L和Killer的图案。书包上方还有死亡笔记的LOGO，简约不凡。

新款上市

死亡笔记L/R项链2件组

¥25 编号:7591

●喜欢神秘莫测，智力超凡的L和R？那就不要错过这组商品，采用他们的英文字母标志为链坠，银光闪耀，戴在胸前绝对吸引众人的眼光，链长45CM左右，可作为项链或者颈链与朋友一起分享。

新款上市

死亡笔记L领带

¥19 编号:7580

●采用“易拉得”设计的领带，光泽度好手感舒适。在流行中性风的现在，即使女孩也可以佩戴。领带上印有“L”的鲜明标志。作为喜欢该作尤其是L的人怎可错过呢？

新款上市

死亡笔记打火机

¥39 编号:7579

●超华贵精美防风打火机，正面为死亡笔记本的形式，背面为L的标志与死神流克，四周有防滑工艺方便打火。顶部设有紫外线灯，可以用来鉴别真假币，出门携带必不可少，作为礼物送人亦可。

死亡笔记钱包

¥26 编号:7603

●野性粗犷设计，死亡笔记长钱夹。(未打开时)尺寸为15.5*9.5CM，按扣开合，周围一圈和内层镶有闪亮的鏊钉，钱包外面则是死亡笔记的代表性图案，非常适合男性使用。

新款上市

死亡笔记笔记本套装

¥25 编号:7333

●千万不要随便在这个本上写下别人的名字，因为这可是传说中的“死亡笔记”。里面所有使用说明和手写段落均还原原著，精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。

新款上市

樱兰高中须王甜心小兔围巾

¥25 编号:7625

●尺寸材质与小熊版相同，不过清新的粉色与甜心学长的兔兔更加可爱适合女孩佩戴，不当围巾，穿大领衣服或者毛衣时作为装饰也是相当不错的，再抱一只小兔娃娃就完美了。

新款上市

樱兰高中须王环之小熊围巾

¥25 编号:7614

●樱兰小熊围巾，长90CM宽11CM左右，短设计，一端有插口可将围巾另一端插过去，方便不太会戴的人。手感舒适柔软，尤其是围巾尾端更有只须王环的超可爱毛绒小熊，BT的眼神令人忍俊不禁！

新款上市

最终幻想少年归来大钱包

¥39 编号:7647

●拉风的最终幻想大钱包，棕黄色的凸起云狼标志，黑色仿皮质地上格外醒目。周圈和内侧镶有鏊钉，搭扣开合，展开尺寸19.5*13CM，显示出你与众不同的幻想品位！

新款上市

王国之心珍藏手表

¥49 编号:7636

●黑色的表带，运动式大表盘。以白色底作衬托，王国之心LOGO中蓝色的心型和银色英文更加显眼，设计简洁大方，适合随时随地佩戴。喜欢王国之心的人可别错过。

FATE冬日三件套

¥49 编号:7535

●面对寒风毫无惧色，清爽明快的蓝色给灰暗的冬天注入，美好的心情。赛芭的魅力再次爆发，尺寸材料与EVA版相同，可以情侣朋友一起购买分享。

EVA冬日三件套

¥49 编号:7524

●围脖、手套、帽子三件一组，触感柔软，看着就给人以温暖的感觉。长约120cm，宽17cm左右。围巾的两端和手套、帽沿上均绣有精致的EVA代表性LOGO。



¥49 编号:7557

黑色猫仔变身爪爪（一只）

●黑色猫爪，更具诱惑力，大小与棕黄色相同！毛毛的触感光滑细致，掌间粉色的小肉垫也软软的富有弹性，完全再现猫咪魅力。购买一对的话就更完美啦！



¥49 编号:7546

黄色猫仔变身爪爪（一只）

●挠挠！超大猫爪出击！带上它变身为棕黄相间的可爱小猫猫，或者摆出性感可爱的POSE或者用来一抓敲醒"无理者"！尺寸在21*26之间，有弹性男女皆可佩戴。



¥15 编号:7513

地狱少女 铃铛手链

●"你要不要死一次……"清脆悠远的铃铛声响起你会联想起什么？手链采用黑耀石串珠，晶莹充满灵气，带有金色铃铛走起路来叮当作响，颇有动画中的味道。



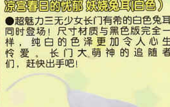
¥25 编号:7423

凉宫春日的忧郁 妖娆兔耳(黑色)

●还记得凉宫春日那一身诱人的黑色兔耳装么？如今你也可以颠倒众生！使用发卡固定，方便长短发佩戴。耳朵长约25cm，手感滑顺光泽柔亮，内藏钢丝可随意弯曲成你想要的形状。

凉宫春日的忧郁 妖娆兔耳(白色)

●超魅力三无少女长门有希的白色兔耳同时登场！尺寸材质与黑色版完全一样，纯白的色泽更加令人心生怜爱。长门大萌神的追随者们，赶快出手吧！



¥25 编号:7434



¥19 编号:7490

多罗猫多用随身挂饰(一对)

●随身玩伴超可爱白色多罗猫挂饰，2个一组表情不一但同样生动有趣，柔软精致，可作为手机擦使用。白色腕带上印有精致的多罗图案，书包、手机、腰间都要有他的陪伴！



¥29 编号:7401

樱兰高校学院提袋

●黑色底上印有荧白色校徽以及公关部字样，配以橙黄色条纹。提袋款式简洁质地结实，便于提拎，尺寸在36*32CM左右，另附带一个小零钱包哦。



¥19 编号:7502

樱兰高校小熊

●甜心学长的粉色兔子之后，须王环的经典小熊随即现身，高还原度忠实再现原著中的细节，造型憨态可掬柔软可爱。



¥25 编号:7298

樱兰高校兔子玩偶

●甜心学长时刻不离身的小兔子布偶，粉嫩软绵绵的不是可爱就可以形容的！大小约30*20cm（含那对可爱的兔耳），手感柔软，抱着它必然引发所有人的"桃心眼"。



¥15 编号:7322

地狱少女稾人形挂饰

●这不是真正的诅咒稻草人，只是《地狱少女》的小玩具而已。东西虽小却作的惟妙惟肖精致有趣，带起来与众不同别具特色哦！



¥19 编号:2989

羽翼莫可拿玩偶B款

●超可爱莫可拿终于实体化了，可爱度真实度都完全再现，让人舍不得把视线挪开。



¥19 编号:2990

羽翼莫可拿玩偶A款

●黑色版的莫可拿玩偶，额头上的宝石也是蓝色的，不过和白色的一样可爱。高约11CM左右，附带吸盘。





¥29 编号:7412

凉宫春日的忧郁SOS团背包

●时下流行的圆筒式设计，便于斜背或单肩背，大小适合男女使用。加以红黑相间的SOS团鲜明的字样及标志，号召力极强！让我们背着出门，参加这个让世界变得更热闹的凉宫春日团吧！



¥32 编号:7287

柯南神秘投影钟

●对准白色、黑色或者纯色墙壁平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。



¥39 编号:7254

柯南秘密侦探笔

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



¥19 编号:7456

最终幻想 神罗戒指项链

●以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著



¥25 编号:7445

最终幻想眩酷腰链

●链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志。



¥19 编号:7467

樱兰高校手偶(米黄)

●斗蓬下的美少年黑魔法部部长猫泽梅人不离手的猫手偶！颜色造型完全再现原作，动画中出现时、给人留下了深刻印象，如今怎可错过？！



¥19 编号:7478

樱兰高校手偶(黑)

●黑色版的猫泽梅人代表手偶更加有『邪恶』神秘味道，手感舒适大小适中，甚至可与白色版配套购买当作简易手套哦。戴着它在街头出没保证你成为焦点人物！



¥25 编号:7377

EVA明日香火红钱包

●红色象征着明日香如同火焰般强烈奔放的性格，红色更加抢眼火爆，如果你身为明日香的FANS那不妨选择这款。



¥25 编号:7366

EVA绫波丽冰蓝钱包

●冰澄清透的蓝色是最适合她的颜色。正面为蓝白色构成的绫波丽图案，背面是鲜明的"EVA"LOGO，三折设计打开尺寸为25.5*10.5CM。

新专编辑私房话

贰零零柒电软造梦大乱谈





数期数过日子的一群人 游戏就是工作的全部

很显然，这会是一篇相当有“宅”味的小专题，但请不要把小编们都与“宅气”挂钩，虽然我们并不否认在团队中确实存在着一批相当“妖”的人。因为有这样一群思维极度跳跃的人在控制着满载期望的媒体平台，所以，为今年的合刊特别安排了这样一篇完全不需要找理由的专题，就更不需要去多解释什么了。各位可以把后面的几个版面当做特大号的编辑手札来看，而且是年初总结版。编辑们辛苦忙活了一年，在这一年中自己的私生活都被放到了第二位，但并不意味着我们就放弃了工作之余的其它乐趣，或许这些乐趣还是离不开游戏，还是脱不出我们在过去一年手札中反复提到的一些事情，但在这次总结过后，总算可以平静下来，给自己过去一年的成绩打一个无论满意与否的分数。因此我们这篇专题特别强调的是“私房”。有些事情不需要真的说出口，在平常的有意无意的语言流露中，细心的读者应该已经发现了一些蛛丝马迹，而接下来就让我们凭着已经掌握的线索，继续随着我们热爱的《电软》去开拓自己的精神世界吧。有人总是在提出“小编们究竟应该属于哪一类人”这样的问题，其实我们自己已经有了答案，而这个答案很简单，看到这一页并打算接着看下去的朋友，咱们就是同一类人，新一年里，让我们一起继续造梦。

•What am I, if I can't be yours



DreAm

我不时会做一个梦，梦里我有好多好多钱，是个富婆。然后我就用这些钱收集世界上所有的游戏（当然是TV Game），从古到今，从东到西，每一个游戏的每一个版本都不放过。然后我要雇好多人来为这些游戏分门别类、登记造册，全面整理诸如发售日、开发商、销量之类的信息，建立一个非常庞大的资料库。然后我还请人为所有的游戏做测评，写详细的评论报告，也列为资料库重要的一部分。然后我还要把所有的家用机和掌机的各种版本、各个型号、各种样式和颜色都逐一收集，分别陈列收藏。当然了，为了做到这一切，我还要事先盖个很现代化的，很大很大的house。

非常不靠谱的梦，但这的确是我人生迄今为止最高尚的理想了。

brEaK

最近无聊或者烦闷的时候喜欢玩点儿小花样，我搞了一堆诸如圣诞帽、小恶魔角，以及兔耳朵之类的东西扔在桌子上，没事儿的时候就戴上一个活跃气氛。当然了，也经常强迫别人戴。

kAnon

严重推荐由京都ANIMATION重新制作的《KANON》动画，感人至深的作品。细腻而不造作，伤感而不矫情，我在观看的过程中不止一次地哭得稀里哗啦。KANON中所引用的名曲"卡侬"——不断重复着同样的旋律，但和弦却逐渐丰富，丝毫不会给人以重复单调之感，如同这看似不断重复的生活，其实就在这样的日常中，我们在改变，我们触摸到一丝丝的小幸福。

抱有希望，一切都会美好。希望不在于一定要立下什么志愿，希望只在于看到快乐。

DrowN

我越来越安于这个表象，不知道这是好还是坏。不过又何必判断对与错呢，我经历、我成长、我改变……似乎就是这么一个自然的过程，客观而又冷静。我在时间中流淌，无声无息，这么下去也挺好。

sORrow

Now it's time, I fear to tell
I've been holding it back so long
But something strange deep inside of me is happening
I feel unlike I've ever felt, and it's making me scared
That I may not be what I think I am

NONe

交叉的，是不可逃避的相遇；平行的，是无法触碰到的你；结束的，是散落成灰的回忆。

到底有多少人认为我和叶子是两个人，我是姐姐她是妹妹？相信的请举手。



•这年头自己的手都靠不住!!



魔王退化才是魔兽！

一年一晃就过去了，不知不觉中自己又老了一岁。而2006年则是相对平凡的一年，我既没中个五百万大奖，也没有在扫马路时在边儿上拣到金条，只是在工作岗位度过了这简单并且繁忙的365天。虽然很想出门旅游，但由于工作关系外地旅游绝对只是梦想，可是在北京春天出门漫天风沙，夏天出门一身臭汗，秋天出门人满为患，冬天出门冻成人棍，所以只能在游戏中寻找美丽景色了。

游戏玩不尽，钞票花得光！

这一年来虽然出了不少游戏，但是却没有像《泪指轮传说2贝尔威克传说》那样让我感动的作品。不过其中仍然有不少是我喜欢的，可惜的是因为攻略任务，并没有时间去研究自己最喜爱的游戏。虽然这些作品可能并不都是非常出类拔萃的，甚至有些只是平凡之作，但都是我最喜欢的战略游戏，如果有时间，每款游戏我都会玩上一百个小时左右。因此现在的自己格外羡慕还是学生的玩家们，可以在寒暑假里整天研究自己真正想玩的游戏。不过攻略任务虽然谋杀掉了我的大量时间，但是也却让我接触到了一些自己以前并不重视的作品，比如说《勇者斗恶龙怪兽篇》和《圣女贞德》，还让我接触到了《蓝龙》这样的"神作"。是游戏确实出色，做这样的攻略也是一种幸福。

健康最重要！

由于以前养成的不良游戏习惯，导致本人生物钟紊乱，我在别人睡觉的时候格外清醒，在别人清醒的时候格外困倦，因此经常被人称赞为"萎靡不振"，做完攻略以后按正常时间上班对本人来说更是一种煎熬。一直感觉自己的身体状况是在走下坡路，一直想改变自己的坏习惯但却没有勇气和恒心。直到年底外祖母大人因血栓失去自理能力住院长期治疗，本人不得不在医院与单位两地奔波，这才使我更深切地感受到了健康的重要，希望她老人家能早日康复，我也计划从2007年开始健康游戏健康生活。

乱中有序方为人间正路！

顺便告诉大家一个秘密，本人起床从来不叠被！反正晚上还要盖，尽管自己经常不回家……

过去的一年利用极为有限的业余时间阅读了不少日本战国时代历史资料，并且委托网友帮忙从日本购买了几本战国相关书籍，希望来年能把战国专栏做得更好。

今年对金钱和知识有了重新的认识，决定趁自己还勉强算得上是年轻的时候，抓紧时间好好学习拼命挣钱，实在没钱就去恐吓同事。此外还要潜心修炼，争取在新一年里击败一切克星……



•《金刚经》有云：世间一切皆是虚无……



又是一年

又是一年，从春天的困倦到冬季的慵懒，浑浑噩噩地过完了365天。喜欢的游戏只通关了一半，想看的电影只让我去了5次影院，爱听的音乐现在已经忘记了旋律，曾经日夜相伴的吉他如今也独自倚靠在墙边，从去年就开始动笔的小说只能在心里待续，个人对于感情的挚念也随着时光逐渐淡然。

又是一年……

输了时间

我不可能和时间赛跑，这一年的许多愿望都因为"没有时间"而搁浅。每一年回首过去的时候，都发现自己输给了时间，但如果将那些计划拖延，则多半又会是一场无奈的重演。

学日语为的是想不靠攻略就玩穿一款RPG，结果五十音图到现在还没有背完。想要在假日去一趟九寨沟，可最后连买张车票都没有时间。可能是我不够执着，但执着二字绝不可能是我空想就可以实现。

回归平淡

曾经也轰轰烈烈，曾经也牵肠挂肚、夜不能眠……现在，一切都回归了平淡。

不错，我是在说我的感情世界，了却了激情之后，只剩下索然无味的欢颜。

说我无情？我无时无刻不把情感当作至宝一样呵护。说我花心？我怎又将初恋维系了五年直至今天。我需要一丝怜悯，希望有人能把我的付出看在眼里。我也需要一丝温暖，渴望自己也能被他人惦念。平淡些也好，我或许能够因此而看清自己的一些弱点。

也有欢笑

前面说的都过于阴暗了些，其实这一年来的欢笑总比不快要多上许多了。只不过欢笑使人愉悦，心情为之轻松，而伤心难过则半晌挥之不去，伤人之深也难以尽述。欢笑的来源有很多，譬如好游戏、新主机这些物质方面，再譬如同事间的玩笑、朋友们的嬉戏这些人与人之间。

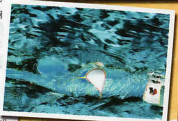
朋友人人都有，其珍贵也不用多说，而《电软》的同事则是难得。很多人向我炫耀收入、地位，我全然不为所动。知道他不过是人与人之间明争暗斗的胜利者，胜了又如何？只不过说明你比别人更坏罢了。

欢笑发自于心里，可以与人分享，而非建立在别人的痛苦之上。

06年对我来说，最令自己高兴的就是Wii。融入游戏的喜悦使我忘掉了那些伤心和忧烦。

新的一年

新年又过去了快一个月，剩下的三百多天，希望大家和我都能比去年好一些……



•你为什么来到这里 是为了金钱，还是荣誉？



CAPCOM一路走好

2006年，PS2、XBOX、NGC这一代主机终于结束了自己的历史使命。在这一代主机上，你最钟爱的是哪几个游戏？我的答案是《真・三国无双2 猛将传》、《恶魔猎人》、《鬼武者2》、《生化危机4》——哦，还有《街头霸王3.3》，如果你同意将它也算昨PS2游戏的话。5个游戏之中居然有4个出自CAPCOM，看来我果然是个彻头彻尾的CAPCOM饭……

现在回头看看我最喜欢的那几部作品，"街霸之父"船水纪孝走了，"生化之父"三上真司走了，天纵英才的神谷英树也走了，只留下稻船敬二孤独地坚守着阵地。虽然素有"鬼才"之称的稻船还屡屡为我们带来《勇闯尸城》、《失落星球》这样的惊喜，但总会让人不由自主地担心会不会有哪一天他也因为独木难支而离去……

或许有些老套，但还是要说：CAPCOM一路走好。

科技是第一生产力

如果要评选2006年最佳游戏，我会毫不犹豫地把自己的选票投给《战争机器》。尽管它的游戏系统并不新颖，流程设计并不完美，甚至可以很明显地看出为了赶上档期而"缩水"的痕迹，但它却毫无疑问地代表着游戏业界最先进的技术力量。它的画面素质已经不能用"出色"或者"优秀"这些词来形容，而是将其它同时期的游戏都远远地抛在了身后。凭借《战争机器》，曾经被人们戏称为"XBOX1.5"的XBOX360终于证明了自己实力，并且让每一个玩家感叹：次世代真的来到了啊！

我以后再也不喝酒了

关于"喝酒"，2006年之前最丢脸的经历是某一年的圣诞节和朋友们在酒吧喝到大醉，强打精神将另外一个已经站立不稳的朋友送到出租车上之后，回身去取自己的背包，却发现酒吧的门不知道什么时候已经锁上了。于是拼命地拍门，并且大声用英语喊："Open the door！ Open the door！"（至于为什么要用英语，估计是那天晚上跟酒吧里的老外聊了两句闹的）喊了几声之后，旁边有人拍拍我的肩膀，告诉我："门在那一边。"没想到"出糗记录"在2006年居然被刷新了。这次是国庆节前夕的死党聚餐，兴致大好，酒到杯干，很快就进入了物我两忘的境界(汗)。之后说了什么、做了什么、甚至怎么回家的一概不记得，根据其他当事人的回忆，我把双脚搭到了饭桌上（大汗），并且天花乱坠口若悬河地讲了两个小时，别人一句都插不上。

总之，这种出洋相的事情有这么一次就够了，我以后再也不喝酒了……再也不喝酒了……







御前一品 带核弹侍卫


北斗

元旦前，跟我住一屋的哥们又开始了一年一度的年终总结报告熬夜撰写突击作战，北斗为此很是幸灾乐祸了一番，谁知这期就轮到我了，天理循环，报应不爽……

印象深刻的未必都是最美好的东西

记得北斗还在念初中的时候，曾经流行过一阵记忆力锻炼热潮，一时间各种快速记忆教材层出不穷。某好友曾购入过一套，北斗对该教材中举的一个例子至今仍然记忆犹新：“一个奇丑无比的人，和一个非常漂亮的人，你见过之后，印象深刻的其实反而是前者。”对于这个理论，我一直深以为然，就像回顾2006年最让人印象深刻的游戏，北斗脑子里首先跳出了的名字就是《最终幻想12》和《暴风传说》。

关于后者，我已经在上期杂志的特别策划中特意给其颁发了“最令人失望奖”；对于前者，当然绝不能用“丑陋”、“垃圾”这种极端字眼来形容，但起码对北斗个人而言，本作确实没有让我感受到多少乐趣，自然也就无法吸引我好好玩下去。北斗自问对FF系列也算是有着相当的了解和热爱，不过对FF12，我就是不喜欢，很不喜欢！

跳票再跳票，从OG到W

对包括北斗在内的所有铁杆机战犯而言，2006年实在是让人颇为失望：准备移植到PS2上的OG合集，其发售日一推再推，直接导致了去年没有一款机战系列的新作发售。而就在眼镜厂宣布OG再度延期并且没有告之准确发售日之后没多久，他就宣布了NDS版“机战W”的情况。我承认自己不是没有了UC系就坚决罢玩机战的人，不然我也不会如此期待OG，不过从前年的J到这次的W，UC系的完全退出，对于一个骨灰级的机战犯来说，总有着莫名其妙的失落感。



白熊盖楼



NDS在去年可是卖疯了，任天堂也同样赚大发了，好游戏一堆一堆地冒了出来。对当年就NDS首发入手的北斗来说，自然是大块朵颐了一番。其中，《最终幻想3》、《口袋妖怪?钻石/珍珠》和《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER》都是素质极为杰出的作品。不过，让北斗印象最深刻的游戏其实是《瓦里奥制造》。这当然不是去年发售的游戏，而是当年和NDS一同首发购入的作品，不过在去年里，它让我获得了比当初多出上百倍的乐趣，两人一起开心地玩着“白熊盖楼”，这个画面，将成为我这辈子最珍惜的记忆……



最后，送给所有读者朋友在《幽游白书》中北斗非常喜欢的两句对白，同时也作为自勉：

“你想变强的心意，如今仍然相同吗？”“嗯，比以前更强烈！”



秃or不秃? 不影响思考深度!!


风林

没想到2006年这么平静地就过去了，本应该非常有时间观念的风某居然在2007年1月还不断重复着“过去时”的错觉——“已经2007年了？”

反叛的单调游戏年

2006年对于游戏来说，有两大新主机推出，应该说是相当值得认真回顾的，但从风某的角度来看，2006却充满了平淡。尤其是家用机过分的疲惫表现，实在让人大感失望。期待许久的PS3除了硬件上满分外，缺乏有力的软件支持使个人对其“保鲜度”创了最快消逝的记录。与PS3一样，Wii在风某的手下也没能摆脱新鲜感速散的命运，或者是个人的头脑发热时期已经彻底过去了？对于两大新主机在年末的表现，风某暂时还没有积攒够掏钱的冲动气槽。

对个人来说，家用机方面值得一提的只有XBOX360的表现。事实上整个2006年玩得比较多的也就是这台有点吵闹的机器了（风某的日版机噪音巨大，港版机却安静得小猫一样），当然，也是因为自己手头只有360可以摆弄。

不故意脱离群众的话，《战争机器》成为了年度风某的“大本命”，即便是跨过了年末，即将入春，《战争机器》仍旧在家里的机器中热热乎乎，让我不断体验着游戏带来的爽快感，不断发现着一不留神进入的BUG圈套；再加上合作战斗，《战争机器》确实让风某实实在在地感动了一把。至于其它游戏的话，仍旧没有跑出自己印象大名单的有《使命召唤3》、《反抗·人类没落之日》、《疤面煞星》（纯粹因为自己是电影版的FAN）、《NBA 2K7》、《勇闯尸城》、《战国BASARA2》、《PREY》、《九十九夜》、《最终幻想12》、《车手·平行线》，果然是有几款不那么有名的游戏在里面，没办法，有时候也控制不住自己的怪想法。



业余嗜好的泛滥年



在游戏精神缺少寄托的年份里，仔细思索自己的趣向时，发现花在游戏上的时间比起2005年减少了很多。如果留意了风某在闯家中胡乱调侃的手札，得到的结论就是2006年消费在减肥上的滴答声是最频繁的，这应该也能算嗜好吧。跑步成了过去一年生活中的最大主题，在经历了近乎变态式的三个月狂奔后，风某艰难地把多于26斤脂肪残忍地挥发掉，不过换来的是必须不断持续的慢跑运动。每天五个公里数，或许要坚持一辈子吧？



写到这里，一直对电影保持较高热情的风某就不需要把那些洋单子拉扯出一大串来了，非要推荐一部的话，在2005年9月上映，同年年末发行DVD的《暴力史（A History of Violence）》是风某在2006年印象最深刻的作品，推荐给大家。请成年读者一定要找来看一看！



●渐渐淡去的格斗豪情 确立游戏与人生的位置



真的老了

岁月催人老啊……大怪我才多大，26吧。但经过2006年步入2007年之时，琢磨着自己已经快迈入“三张”行列，真的或多或少有些莫名恐慌。细想事业与爱好统一、爱情也还顺利、朋友之间仍然亲密无间……但在2006年一年中，我却总在这本是平静的生活中高度紧张，好像明天就会有所变故……原来，我也会老，身体未老而心理渐老了。

新的人生感悟

细想起来，这“老”字可是多层含义，说不好听是渐衰，说好听了是成熟。当一个男人对身边的所有都建立起责任时，也许或是很难不“老”吧。想想几年前，疯狂追求格斗竞技的豪情、极限磨练技巧的意志，如今已所剩无几。这并不是与自己所从事的事业有所冲突，而是鄙人深刻了解到GAME在人生中的位置。对于游戏而言，无论冠于怎样上等的美誉，它也只是我们获取更多快乐的阶梯而已。如今的我面对格斗竞技时，竟也如此释然。纵然是人与人之间的竞技，也同样与其它游戏类型一样，我本应为快乐而游戏。

男人的责任

现在的我，突然觉得自己背负的东西好多：背负着爱人的期待；承担着老人的健康；并要坚持自己的理想，做好社会中的角色；还要与密友们保持适当的联系，关键时刻更要予以帮助……原来男人是这么累的，只是我之前不太明了而已。而正因为如此，压力之下才更需要适当的放松。游戏在此时显得那么重要，这个绿色娱乐项目的存在让我始终在全年中保持着相对平衡的心理状态。说来可笑，当人家拿RPG、SLG等适合一人独享的GAME自娱时，我仍然是将FTG放入主机中，随意练习着高段技巧。也许这在别人看来是出奇的行为，而我却真挚感受到了格斗游戏反馈给我的快乐。而今后大怪也会发自内心地寻找格斗作品中较具难度且颇具乐趣的点去探索，但时间有度，且为工作，爱情与学习让路。

笑对人生

时间有限，大怪自己是很羡慕那些有时间有财富的能人，但是如果自己真的走到那个高度，难道就要放弃如今的所好去投入所谓更高级的娱乐吗？我想答案是否定的，如今在我心中，游戏是生活的佐料，正因为它的魅力才让我的生活更富滋味。与人与人之间的关系有相似之处的是，我与游戏的距离也如此微妙，或远或近都不甚合理。经过了十余年的磨合，如今的我才浅尝到游戏带给生活的调剂。当年的狂莽少年已经停留在回忆中……早晨在镜子中的自己，当面带微笑去享受与挑战人生……









●战斗的人生？当猴子也不容易!!



差不多的一年

要问我在这一年的时间里做了些什么，我要说，我做的事情很多，一时说不清楚。几年前的我曾经想过、找过、得到过、失去过。自来北京之后，我面对的是一个陌生的环境，但是因为有了许多朋友们的关心和帮助，我才能够继续在这里生活，在工作的时候写些东西给玩家们在打机时和打机之余观看。就这样，又一年的时间过去了。

一年的时间有多长呢，大概不外乎12个月，365天（闰年除外，以下皆同），8760个小时，525600分钟，31536000秒而已。有时候仔细想一想，人的心跳频率高低不一，但是一般每跳一次最多也就只有一秒的时间（正常人一分钟大约60-100次），随着时间一秒一秒的流逝，一年的光阴一晃而过，我们的心脏在不知不觉中跳动了几千万次，看来有的时候天文数字其实离大家的日常生活并不遥远。

寻找幸福

话说回来，虽然像心脏跳动这样简单的事情或许在很多人看来微不足道，但是如果这个部件在某一时刻突然罢了工的话，那可是十分严重的事情。也许大家觉得在下念叨这些似乎显得多余，实际上，这是一个很值得一谈的问题。平时玩多了血腥暴力的游戏，看惯了那些打打杀杀，生死这样严肃的事情也渐渐地变得淡了。然则，当你面前真有生命在瞬息之间消失的话，那么你就会明白，你以前所看到的那些虚假的生死离别，与你真正体会到的沉重与难过，绝对是不能相比较的。就在2006的年根儿底下，家乡的一个朋友——说起来不是很熟——突然以大家料想不到的方式告别了这个世界。这件事情给我的震动，远比几天之后当着全世界观众告别人世的某位人物要大得多。现在已经没有人知道我这个朋友为什么会这样做，但这既然是他自己的选择，那我们这些旁观者便无权再过问更多的事情了吧。

大过年的突然说起这种郁闷的话题，不免显得有些煞风景。但是我写上面这些文字的时候，是希望大家在看过之后，能够明白生命的宝贵。有的时候，活着是件很难的事情，但是能够坚持下来，并且活得更好，就是一种其它的东西所无法替代的幸福。

生活么，往往就是一个寻找幸福的过程。而幸福又是一种因人而异的东西。对于我来说，能够在完成工作之后休息休息，保养精神，再把游戏机从做攻略的电脑的电视卡上拔下来，接在一台电视上，换一个平时不常玩的游戏，慢慢打一会儿，然后从中咂摸出一丝味道，就是件挺幸福的事情。从这一点我得承认，北斗君比我幸福得多，因为他平时常玩掌机游戏，不需要电视机，可以随时随地实现幸福。









新作游戏发售表

正所谓天有不测风云，喧哗番长2与三国志11加强版都延期到3月发售了。在2月份PS2上值得关注的是日本一制作的《灵魂摇篮》，Wii的《火炎之纹章 晓之女神》也是众火纹fan们不能错过的。3月1日《高达无双》登场，3月29日是众多大作发售的日期，《王国之心 最终混合版》当然是值得期待的。 □责编/猴子

PS2

中文名	日文名	类型	厂商
2月2日			
J联盟职业球会创造5	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!5	SLG	SEGA
2月8日			
Out Run 2 SP	Out Run 2 Special Tours	RAC	SEGA
2月15日			
★灵魂摇篮 世界吞噬者	ソウルクレイドル 世界を食らう者	RPG	日本一
泰格伍兹PGA巡回赛	Tiger Woods PGA TOUR	SPG	EA
苹果核战争EX	Apple Seeds EX	ACT	SEGA
2月22日			
网球王子 卡片猎人	テニスの王子様 Card Hunter	ETC	KONAMI
饿狼传说 战斗档案2	餓狼伝説バトルアーカイブズ2	FTG	SNKPLAYMORE
我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	M-I
毁灭全人类（日版）	デストロイオール ヒューマンズ!	ACT	SEGA
鲁邦三世	ルパン三世 ルパンの死を 銭形には恋を	AVG	BANPRESTO
3月1日			
恶代官3	悪代官3	ACT	Global A Entertainment
3月8日			
★喧哗番长2 全速疾驰	喧嘩番長2 フルスロットル	ACT	SPIKE
SEGA2500系列 魔鬼世界完全版	セガ2500シリーズVol. 29 モンスターワールド コンプリートコレクション	ACT	SEGA
基诺之旅2（电击SP）	基诺之旅2（电击SP）	ETC	Media Artworks
草莓棉花糖（电击SP）	苺ましまろ（電撃SP）	ETC	Media Artworks
3月21日			
史上最强弟子兼一 激斗八拳豪	史上最強弟子ケンイチ 激斗!ラグナレク八拳豪	FTG	CAPCOM
★大蛇无双	无双OROCHI	ACT	KOEI
3月29日			
★王国之心2最终混合版+	キングダムハーツII ファイナルミックス+	RPG	Square-Enix
人面鱼2 北京原人育成箱	シーマン2北京原人育成キット	SLG	SEGA
TAITO回忆精选集2 下卷	タイトーメモリーズ2 下巻	ETC	TAITO
牧场物语 纯净人生	牧场物语 ピュアイノセントライフ	SLG	Marvelous Interactive
2007年3月预定			
TAITO游戏精选集2 下卷	タイトーメモリーズ2 下巻	ETC	TAITO
★北斗神拳	北斗の拳	FTG	SEGA
4月12日			
Grim Grimoire	グリムグリモア	RPG	日本一Software
4月19日			
★女神异闻录3 PHES	ペルソナ3フェス	RPG	ATLUS
4月26日			
埃尔温迪亚物语	エルヴァンディアストーリー	RPG	Idea Factory
SEGA2500系列 电脑战机Virtua On	セガエイジス2500 電脳戦機バーチャロン	STG	SEGA
2007年春预定			
光明之风	シャイニング・ウィンド	RPG	SEGA
维他命X	ビタミンX	AVG	D3PUBLISHER
Love Drops	らぶ☆どろ～LoveDrops～	ACT	Temple
Fate Stay Night	Fate Stay Night	RPG	角川书店
召唤少女	Elemental Girl Calling	AVG	角川书店
2007年内预定			
银河天使2 无限回廊之键	ギャラクシーエンジェルII 無限回廊の鍵	AVG	Broccori
橙色小兔 我爱你	オレンジハニー 僕はキミに恋してる	ACT	MMV
侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番勝負	FTG	SNKPLAYMORE
召唤少女	召喚少女～Elemental Girl calling～	RPG	角川书店
少年阴阳师 展翅回天	少年陰陽師 翼よいま、天へ还れ	AVG	角川书店
噗哟噗哟	ぷよぷよ!	PUZ	SEGA
我自己 你自己	Myself;Yourself	AVG	Yeti
世界英雄 华丽乱斗	ワールドヒーローズ ゴージャス	FTG	SNKPLAYMORE
发售日未定			
24: The Game	24: The Game	ACT	SCEI
装甲核心Σ	ARMORED CORE Σ PROJECT	STG	FROM SOFTWARE
青白色	アオイシロ	AVG	SUCCESS
鬼屋魔影NEW 恶梦	アローン・イン・ザ・ダーク・ザ・ニュー・ナイトメア	AVG	CAPCOM
AMBROSIA ODYSSEY	アンブロシア オデッセイ	RPG	Square-Enix
KATAN	カタン	ACT	CAPCOM
Kamurai Online	カムライ オンライン	RPG	NBGI
降魔	KOUMA/降魔	ACT	SEGA
华丽舞会	ゴージャスダンスパーティー	ACT	SCEI
樱大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA
樱姬锦绘卷	樱姬锦绘卷	RPG	SEGA
KOF98 终极对战	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 アルティメットマッチ	FTG	SNKPLAYMORE
KOF NEST篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
紧急状态	State of Emergency	STG	SPIKE
SEGA2500 银河力量2	セガエイジス2500 ギャラクシーフォースII	STG	SEGA
SEGA2500 梦幻之星4 千年纪的终结	セガエイジス2500 ファンタシースター～千年紀の終りに～	RPG	SEGA
SEGA2500梦幻地带2DX	セガエイジス2500 ファンタジーゾーンII DX	ACT	SEGA
SEGA2500赤手空拳 怒之铁拳	セガエイジス2500 ベア・ナックル 怒りの鉄拳	ACT	SEGA
ZOIDS 帝国vs共和国～机械生命体基因～	ZOIDS 帝国vs共和国～メカ生命体の遺伝子～	RPG	TAKARA TOMY

Wii

中文名	日文名	类型	厂商
2月22日			
火影忍者 疾风传 激斗忍者大战EX	NARUTO-ナルト-疾风传 激斗忍者大战! EX	ACT	TAKARA TOMY
★火炎之纹章 晓之女神	ファイアエムブレム 暁の女神	RPG	任天堂
3月1日			
电车向前进！新干线06山阳先干线篇	电车でGO! 新干线'06 山阳新干线编	SLG	TAITO
3月8日			
炸弹人世界	ボンバーマンランド	ETC	HUDSO
3月21日			
三国志11 威力加强版	三国志XI パワーアップキット	SLG	KOEI、
填字游戏	Crossword	PUZ	HUDSON
3月22日			
汽车总动员	Cars	ACT	THQ Japan
4月5日			
疯狂牧场 主角是牛	バーンヤード 主役はオレ、牛	ACT	THQ Japan
4月19日			
摇摆公园	ふるふるぱーく	ACT	TAITO
2007年4月26日			
The Dog Island 一支花的故事	The Dog Island ひとつの花の物语	ETC	Yukes
2007年春			
JAWA	JAWA	ACT	SPIKE
索尼克与秘密之轮	ソニックと秘密のリング	ACT	SEGA
灾难：危机之日	Disater: Day of Crisis	AVG	任天堂
★勇者斗恶龙剑神 假面女王与镜之塔	ドラゴンクエストソード 仮面の女王と镜の塔	RPG	Square-Enix
海贼王 无限大冒险	ワンピースアンリミテッドアドベンチャー	ACT	NBGI
2007年内预定			
Wii Music	Wii Music	ETC	任天堂
SSX	SSX	SPG	EA
★超级纸片马里奥	スーパーペーパーマリオ	RPG	任天堂
★超级马里奥银河	スーパーマリオギャラクシー	ACT	任天堂
★战国无双 Wave	战国无双 Wave	ACT	KOEI
Tiger Woods PGA高尔夫球	タイガー・ウッズ PGA TOUR	SPG	EA
任天堂全明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	任天堂
突击Famicon Wars W	突击ファミコンウォーズW	SLG	HUDSON
大金刚火箭赛车	ドンキーコング たるジェットレース	RAC	任天堂
第一神拳 革命	はじめの一歩 レボリューション	ACT	AQ Interactive
哈利·波特	ハリー・ポッター	AVG	EA
末路英雄	No More Heroes	ACT	SPIKE
永恒的蔚蓝色	フォーエバーブルー	RPG	任天堂
Project Hammer	Project H.A.M.M.E.R.	ACT	任天堂
马里奥足球Charged	マリオストライカーズ チャージド	SPG	任天堂
★马里奥派对8	マリオパーティ8	ETC	任天堂
超级银河战士3	メトロイドプライム3: corruption	FPS	任天堂
光速跑者21	アイシールド21	ACT	任天堂
沿川垂钓	川のぬし钓り	SLG	MMV
机动战士高达	机动战士ガンダム	SLG	NBGI
激斗忍者对战!EX	激斗忍者对战!EX	ACT	TAKARA TOMY
使命召唤3	コール オブ デューティー3	FPS	Activision
SUNIX全明星	サンエックスオールスター	SPG	MTO
★战国BASARA	战国BASARA	ACT	CAPCOM
传说之剑	ソード オブ レジエンディア	RPG	NBGI
四眼天鸡	チキンリトル	ACT	Buena Vesta
数码怪兽	デジモン	RPG	NBGI
★动物之森	どうぶつの森	SLG	任天堂
Nights	ナイツ	ACT	SEGA
VR战警	バーチャコップ	STG	SEGA
Barnyard	バーンヤード	ACT	THQ Japan
★生化危机 Umbrella编年史	バイオハザード アンブレラクロニクルズ	AVG	CAPCOM
★最终幻想水晶编年史	FFCCクリスタルベアラー	RPG	Square Enix
街道多米诺	街クルドミノ	ETC	Success

PS3

2月8日			
★VR战士5	バーチャファイター5	FTG	SEGA
2月22日			
无名传说 黑暗王国	Untold Legend Dark Kingdom	ACT	SPIKE
2月預定			
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	KOEI
3月1日			
高达无双	ガンダム无双	ACT	NBGI
3月8日			
VR网球3	Power Smash 3	SPG	SEGA
3月22日			
混沌迷雾	Mist of Chaos	RPG	Idea Factory
2007年3月預定			
剑刃风暴 百年战争	Bladestorm 百年战争	ACT	KOEI
2007年春季預定			
忍者外传 Sigma	NINJA GAIDEN SIGMA	ACT	TECMO
审判之眼	THE EYE OF JUDGMENT	ACT	SCE
★生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
VR网球3	パワースマッシュ3	SPG	SEGA
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCE
龙穴	LAIR	STG	SCE
湾岸午夜赛车	湾岸ミッドナイト	RAC	元气
侍道3	侍道3	ACT	SPIKE
2007年夏季預定			
战鹰	WARHAWK	STG	SCE
大众高尔夫5	みんなのGOLF5	SPG	SCE
2007年内預定			
AFRIKA	AFRIKA	ETC	SCE
★胜利十一人新作	ウイニングイレブン新作	SPG	KONAMI
Coded Arms Assult	コーデッドアームズ アサルト	STG	KONAMI
漫画英雄联盟	Marvel Ultimate Alliance	ACT	Interchannel
仁王	仁王	ACT	KOEI
职业棒球精神	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
★合金装备4爱国者之铳	メタルギアソリッド4 ガンズ オブ パトリオット	ACT	KONAMI
彩虹6号 拉斯维加斯	Rainbow Six Vegas	FPS	Ubisoft
2008年春季預定			
莱拉的冒险：黄金罗盘针	ライラの冒険：黄金の罗针盘	AVG	SEGA
发售日未定			
Active Dogs	Active Dogs	ACT	MTO
★刺客信条	アサシン	ACT	Ubisoft
Extreme	エクストリーム	STG	TAITO
KOF 极限冲击3	キング・オブ・ファイターズ Maximum Impact 3	FTG	SNK Playmore
太空战斗机	グラディウス	STG	KONAMI
GT赛车5	グランツーリースモ5	RAC	SCE
★幻想水浒传6	幻想水浒传VI	RPG	KONAMI
★寂静岭5	サイレントヒル5	AVG	KONAMI
Sunrise 英雄谭系列	サンライズ英雄谭シリーズ	SLG	Sunrise
★白骑士物语	白骑士物语	RPG	SCE
新天魔界6	新天魔界 VI	SLG	Idea Factory
真・女神转生	真・女神转生	RPG	ATLUS

XBOX360

2月22日			
反暴行动	Riot Act	ACT	Microsoft
3月22日			
装甲核心4	Armored Core 4	STG	From Software
炽热无限	Absolute Blazing Infinity	RPG	Idea Factory
3月29日			
重生之月传说	ディアーリ オリバースムーンレジェンド	RPG	Idea Factory
疯狂大乱斗2	Fuzion Frenzy2	ETC	HUDSON
2007年内預定			
★生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
Forza Motor Sports	フォルツァモータースポーツ2	RAC	Microsoft
真名法典2	マグナカルタ2	RPG	BANPRESTO
未定			
360麻雀	360麻雀	TAB	SUCCESS
★雷神之锤4	クウェーク4	FPS	Activision
KOF极限冲击2	KOFマキシマムインパクト2	FTG	SNK Playmore
三国封神	三国封神	SLG	Idea Factory
死或生Code: Cronos	DEAD OR ALIVE Code: Cronos	FTG	TECMO
信赖铃声 肖邦之梦	トラスティベル～ショパンの梦～	RPG	NBGI
NEOGEO 格斗竞技场	ネオジオ バトルコロシアム	FTG	SNK Playmore
梦幻之星 宇宙 伊鲁米纳斯的野望	ファンタシースター ユニバース イルミナスの野望	RPG	SEGA
★神鬼寓言2	Fable2	RPG	Microsoft

NDS

1月25日			
拼图DS	ピクロスDS	PUZ	任天堂
1月27日			
★三国志大战DS	三国志大战DS	SLG	SEGA
茶犬的部屋DS2	お茶犬の部屋DS2	SLG	MTO
生化英雄	バイオニクル ヒーローズ	ACT	EA
2月1日			
怪兽之屋	モンスター・ハウス	AVG	THQ JAPAN
★牧场物语 共筑小岛	牧场物语 君と育つ岛	SLG	M-I
弹奏DS吉他M-06	弾いて歌えるギター M-06	ETC	Plato
2月8日			
森田将棋DS	森田将棋DS	TAB	HUDSON
Luminus Ark	ルミナスアーク	RPG	M-I
2月15日			
雷顿教授与不可思议的小镇	レイトン教授と不思议な町	RPG	Level Five
游戏漫画 横山光辉三国志 第二卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第二卷	ETC	ASNetworks
模拟城市DS	シムシティDS	SLG	EA
死亡笔记	DEATH NOTE（デスノート）	AVG	KONAMI
BLEACH DS2	BLEACH DS2 黑衣闪亮镇魂歌	ACT	SEGA
3月1日			
数码怪兽物语 日照	ディジモンストーリー サンバスト	RPG	NBGI
数码怪兽物语 月光	ディジモンストーリー ムーンライト	RPG	NBGI
★超级机器人大战W	スーパーロボット大战W	SLG	BANPRESTO
银星围棋DS	银星围棋DS	TAB	EA
3月8日			
耀西岛DS	ヨッシーアイランドDS	ACT	任天堂
龙樱DS	ドラゴン樱DS	ETC	EA
3月15日			
主题公园DS	テーマパーク	SLG	EA
心跳回忆 女生版 初恋	ときめきメモリアルガールズサイド 1st Love	SLG	KONAMI
KONAMI街机收藏集	コナミアーケードコレクション	ETC	KONAMI
3月21日			
★三国志DS2	三国志DS2	SLG	KOEI
龙珠Z 遥远的悟空传说	ドラゴンボールZ遥かなる悟空传说	RPG	NBGI
2007年3月			
妖逆门	妖逆门 アヤカシ・ファイティング	AVG	TAKARA TOMY
游戏漫画 横山光辉三国志 第三卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第三卷	ETC	ASNetworks
Spectrobs	スペクトロブス	ACT	Bueno Vista
机器猫 野比的新魔界大冒险	ドラえもん のび太の新魔界大冒险DS	AVG	SEGA
4月12日			
★逆转裁判4	逆转裁判4	AVG	CAPCOM
小美人鱼 阿里艾尔海的宝藏	リトルマーメイド アリエルの海のたからもの	AVG	Walt Disney Japan
流星迪斯尼魔法	メテオス ディズニー マジック	ETC	Walt Disney Japan
2007年春季預定			
Winner's Circle	ウィナーズサークル	SPG	元气
★孤岛冒险 迷失在蔚蓝中2	サバイバルキッズ-LOST in BLUE 2-	AVG	KONAMI
我的旋律 天使之书	マイメロディ エンジェルブック	AVG	TDK Core
灼眼的夏娜DS	灼眼のシャナDS	AVG	Media Artworks
2007年内預定			
游戏漫画 横山光辉三国志 第四卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第四卷	ETC	ASNetworks
游戏漫画 横山光辉三国志 第五卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第五卷	ETC	ASNetworks
游戏漫画 横山光辉三国志 第六卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第六卷	ETC	ASNetworks
Wish Room 天使的记忆	ウイッシュルーム	AVG	任天堂
股票商人 瞬	株トレーダー瞬	SLG	CAPCOM

PSP

2月15日			
★宿命传说2	テイルズ オブ デスティニー2	RPG	NBGI
Luminies 2	ルミネス2	PUZ	QEntertainment
2月22日			
恶代官漫游记 正义之刃	悪代官漫游记 正义の刃	ACT	Global A
大战略Portable（Genki the Best）	大战略ポータブル	SLG	GENKI
我是航空管制官 千岁空港的英雄	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー千岁	SLG	EA
★怪物猎人Portable2	モンスターハンターポータブル 2nd	RPG	CAPCOM
湾岸午夜赛车Portable	湾岸ミッドナイト ポータブル	RAC	元气
3月29日			
三国志VIII	三国志VIII	SLG	KOEI
2007年内預定			
★寂静岭 起源	SILENT HILL ORIGINS	AVG	KOANMI
噗哟噗哟!	ぷよぷよ!	PUZ	SEGA
大众高尔夫球场	みんなのGOLF场	SPG	SCE
拉切特与克拉克 极秘计划	ラチェット＆クランク 极秘プロジェクト	ACT	SCEA
魔界战争	魔界ウォーズ	RPG	日本一
痕Portable	痕ポータブル	AVG	Aqua Plus

新春电玩模

游戏象征着梦想，游戏也实现了我们很多的梦想，但是我们是不是也有让这些梦想在现实中实现的时候呢？在儿童时代，我们还没有电子游戏的时候，我们又是在用什么来在现实中感受着孩子的梦想呢？玩具，正是它把五彩缤纷的梦想带入到现实世界中来，当游戏里的人或物通过玩具的方式再现在我们的面前时，相信大家都会有一种别样的感动，值此新春之际，也正是《酷玩意》创刊一周年之时，我们特别在此把其中最值得纪念值得观赏的部分再次奉献给各位读者，此外游戏界的宠物明星井上多罗也会真正地来到玩家身边。接下来就让我们徜徉在这片梦想和现实交织的海洋中吧。

型玩具特集

超级机战OG2 “音速妖精”菲娅里昂官方模型
超级机战OG2 拉托妮和夏茵手办
深渊传说缔亚 异度传说KOS MOS精美手办
机器人大战系列 瓦尔西奥尼R 阿斯特里昂模型
最终幻想X 奥龙 恶魔猎人 但丁手办
北欧战神传手办大集合
最终幻想系列机械模型
井上多罗·私密大宝藏

Feiry



立体化的试作品与游戏设定一致，分别制作出了拉托妮的S和王女的G。如女性般的纤细手腕和脚腕都采用的是新规零件。附属里昂系列的电磁轨道枪和突击剑。不过最终发售的时候是两体一套还是单个发售，目前还不得而知。





Fairlion Fairlady





附属武器为电磁轨道枪和突击剑两种，替换用手有握拳手、平手、指人的手。

Dang- cing!



XAM-007S/G FAIRLION
●菲娅里昂

首先展示给各位玩家的是在机战OG2中登场的拉托妮专用机，有着“音速妖精”之称的菲娅里昂。负责原型设计的丹羽幸贵是负责里昂系列机体的原型师，里昂系列的机体均洋溢着丹羽的意志。带有明显女性魅力的菲娅里昂与其他里昂机体不尽相同，但菲娅里昂华丽外貌无法抑制其内在的力量感。

SUPER ROBOT WARS ORIGINAL GENERATION



从下向上看Tesla Drive改的结构一目了然。



XAM-007S/G FAIRLION

◆原型设计：丹羽幸贵（造型村）
◆完成协作：村川胜心（ヴァージナルアート）
◆监修：寺田贵信（BANPRESTO）BANPRESTO、テスラ・ライヒ研究所、电击 HOBBY MAGAZINE

配合菲娅里昂的原型制作，岬太郎接替クスハ·ミズハ负责立体化机体的两位驾驶员。立体化后的人物极尽华丽，两人身上复杂的蕾丝被巧妙地制作出来。人物面部表情柔和，拉托妮冷峻的眼神和夏茵灿烂的笑容均充分表现出两人不同的性格特征。拉托妮&夏茵·郝森将以树脂手办的形式发售。

拉托妮 & 夏茵 · 郝森

◆1/8 比例　◆原型制作：岬太郎（造型村）





依靠里克森特公国的资金援助，泰斯拉·莱希研究所在极其秘密的状态下开发出的Armored Module。具有女性倾向的机械外貌全面反映出莱希研究的研究人员兼开发人员的费里奥·普莱斯蒂和风原强森的意志。

菲娅里昂使用了Project TD的阿斯特里昂试用机的框架和小型化Tesla Drive，尽管设计上在允许范围内尽量将机体的重量减轻，但是菲娅里昂的机动性和运动性却和阿斯特里昂不相上下，简单说菲娅里昂是超高性能的机体。在获得高机动性与运动性的同时，菲娅里昂在机体装甲方面不得不做出牺牲。换句话说由于极限轻量化原因，装甲非常薄。为了弥补装甲方面不足，菲娅里昂安装了高运动性、与战舰飞龙改同等的Energy Field发生装置。

XAM-007G的驾驶员是克森特公国的夏茵·郝森王女；XAM-007S为王女的好友拉托妮。不过王女的操作技术尚不成熟，夏茵在战斗中协助拉托妮，因此XAM-007S上搭载了称为「W-β NK」特殊人机界面，通过这个特殊界面可以从007S控制007G，在紧急状态下可以实现合体攻击。

SPECIFICATIONS

◆型号：XAM-007S/G　◆名称：菲娅里昂　◆全高：15.4m
◆重量：28.3t　◆装备：发卷炮、突击剑、音速冲击



拉托妮 LATOUNI

联邦军极东方面军所属的驾驶员。从年幼时期她就作为优秀的PT驾驶员而被联邦军特别组织培养，因此操纵PT以及战斗能力不容小视。



夏茵·郝森 SHINE HAUZEN

位于地中海的联邦特别自治区里克森特公国的王女。夏茵个性天真烂漫，是个好奇心旺盛的行动派。由于和拉托妮年龄相仿，所以二人成为好友。

传说延续 TEAR GRANTS

2005年连续发售了悠远和深渊两款传说系列游戏，推出的速度让人有点应接不暇。不过深渊传说的品质不负十周年纪念作的众望，从此可以看出NAMCO的制作用心及态度。由藤岛康介担当传说系列的游戏人设，更能体现出藤岛康介在商业化运行模式下，成功通过对人物的细腻刻画来把握人物的性格特性。不只是传说FANS，樱战FANS对这点也会深有感触吧。对传说系游戏而言，藤岛担任人设可以说达到了锦上添花的效果。在《深渊传说》中藤岛对人物的很多细节勾勒相当细致，想必藤岛康介的FANS会很感动。游戏设定中的缔亚给人的第一印象是冷峻，话语不多且自制心很强，可是其实她也是一个喜欢可爱东西的女孩。

初次看到官图的时候，小编很是好奇，缔亚武器上那三个浮空小球的效果是怎样做出的，当时怀疑是用透明的塑料棍支撑的，然而小编在拿到实物后看到武器是一体的，也就是说武器前端并不中空，那几个小球镶嵌在未上色的塑料上做出的浮空效果。



缔亚・古拉茨 TEAR GRANTS

◆彩色涂装PVC制　◆1/8比例　◆定价：4410日元　◆传说延续
◆全高：约20.5CM　◆发售商：寿屋　◆发售时间：2006年11月



唯美的战斗武器

2005年12月发售的RPG游戏《异度传说》中的KOS-MOS在06年11月复刻发售。异度传说的世界观以宏大著称，从此能够看出制作人员的良苦用心。KOS-MOS是为了对抗对人类持有明显敌意的谜之生命体“库农西斯”，沃库塔开发的战斗用人型兵器。ALTER发售的这款KOS-MOS注重对人物曲线的刻画，特别是对腰部装甲的细节完全再现。KOS-MOS到编辑部后自然引起一阵骚动，今年复刻发售的KOS-MOS头发颜色与第一版和官图均不同，05发售的KOS-MOS头发颜色的蓝色是实色的，这点从官图上可以很清楚地看到，而复刻版的KOS-MOS头发呈透明状，颜色偏紫而不是蓝。这点可以作为辨别原版与复刻版的区别。另外复刻版的KOS-MOS头发有的有珠光，有的则没有，这点令小编颇为费解。



Xenosaga KOS-MOS

◆彩色涂装PVC制
◆1/8比例
◆定价：4800日元
◆原型制作：高桥刚（一期荣华一杯酒）
◆发售商：ALTER
◆发售时间：2006年11月再版



VALSIONE R

●瓦尔西奥尼

VALSIONE为DC总帅比安博士所开发出来的超级机器人，是VALSHION系列的2号机。使用了人工肌肉不但能够向机体各个部分传达动力，而且拥有与人类相同的表情，外形和其他的机体相比显得柔和、美形。与VALSHION重视重装甲和高攻击力不同，VALSIONE在设计上追求机动性和动作的柔软性。VALSIONE R由VALSIONE改装而来，基本继承了VALSIONE的特点，外形虽有些改变但是能力并未极端强化。

VALSIONE R可以说是将人形和机体融合到了一起。就设计的精细周密程度而言，还是相当不错的，特别是可以再现DIVINE ARM鞘展开的状态。负责VALSIONE R立体化的ミルヒ・シュトラ−セ在美少女人形立体化方面有很高的风评，所以无论是对机体还是对肌体感兴趣的朋友不妨留意一下。

原型制作：ミルヒ・シュトラ−セ
组装：村川胜心　监修：寺田贵信

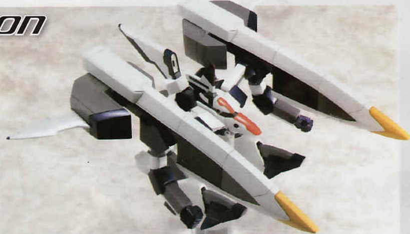








YAMOON ASTELION



●阿斯特里昂

阿斯特里昂，SERIES77，是神圣十字军执行的恒星间航行计划“PROJECT TD”时所开发的Armored Module。由于阿斯特里昂搭载了两台大型TESLA DRIVE，能否完美地将阿斯特里昂立体化，对丹羽幸贵是个挑战。已成功把加里昂、阿露特里昂立体化的丹羽幸贵第三次挑战里昂系的机体。

继ALTALION、GUARLION立体化后是阿斯特里昂，但是由于阿斯特里昂肩上巨大的引擎与ALTALION、GUARLION不同，所以立体化后的外观与机体强度令人关注。本刊所介绍的阿斯特里昂机体为试作品，实际商品化时，为了保持平衡让机体稳稳地站立起来，所以TESLA DRIVE的质量还会有所减轻，机体脚部也会有所调整。

原型制作：丹羽幸贵





FINAL FANTASY X PLAY ARTS 第3弹！

奥隆

曾经与尤娜、泰达的父亲并肩战斗。心中藏有诸多秘密的他和泰达及其他同伴踏上了旅途，一路之上不断指导他们。奥隆给人的第一印象就是外表沉着冷静。战斗中他挥舞大剑砍杀怪物，是个强大的男人。

◆彩色涂装PVC制 ◆全高：21CM
◆定价、发售日未定 ◆发售商：SQUARE ENIX







全高超过21CM的大小令人满意，奥隆的爱刀“阿修罗”的总长更是超过了人形。人形可动所以可以摆出大刀扛在肩上的动作。另外，这款人形令人耳目一新的是通过使用替换零件，可以做出手藏在衣服内和露出肩膀这两种不同的造型。奥隆身上的装饰性小零件表现得也不错，而且奥隆所戴的眼镜也是可以取下来的。



DEVIL MAY CRY III DEVIL HUNTER DANTE

所谓的REVOLVE TECHNIQUE就是海洋堂以“可动王”山口胜久为核心造型师，制作开发的一系列可动人形。这一开发计划决非心血来潮，早在2005年2月份举办的展会WF[冬]上，海洋堂就在其展台上公开了REVOL TECH的试作品。2005年5月公开了EVA中初号机的树脂试作品，不过在这个阶段关节部位处于试作阶段。经过数次调整，现在正式对外公布。作为这一系列第1弹出现的作品包括DEVIL MAY CRY III中的人物恶魔猎人但丁、《新盖塔机器人》中的盖塔−1和《太阳之牙达古拉姆》中的达古拉姆。这次主要为大家介绍但丁。可动人形的头部、膝盖、脚踝以及腰部衣服处使用了山口式可动关节。

DEVIL MAY CRY III 但丁

◆彩色涂装PVC&ABS制 ◆定价：各1995日元
◆全高：约12CM ◆发售商：海洋堂
◆贩卖商：ORGANIC
◆发售时间：2006年5月15日


附属各种武器及替换头。

北欧战神传人形企画揭露！

作为一款经典名作《北欧战神传》一经在PSP主机上出现就吸引了众多忠实玩家的目光，PSP上这款游戏不仅是简单的移植，其中还追加了很多新的要素。这款游戏在PS2平台上的第2作《北欧战神传—希尔梅里亚》预定于6月22日发售。趁着这种强劲情势，彩色涂装后的北欧战神传的相关人形列入开发制作的日程。决定被立体化的是游戏中的五位主要角色，另外有一款隐藏版。从公布的资料可以大概推出隐藏版是雷娜丝。下面介绍彩色涂装完毕的试作品，这些3D人形神态逼真，宛如游戏中的2D人物呼之欲出。



LUCIO

▼游戏中LUCIO剑术精湛，青梅竹马的死对LUCIO的内心造成了深深的伤害，他在战神身上找到了少女的身影。身上的铠甲做工细致。





VALKYRIE

◄手臂搭在肩上，静静地闭上双目的女战神，这是战争后的片刻自我陶醉吧。女性身体柔和的线条和质地坚硬的盔甲，把这两者融合在一起就是这款VALKYRIE。

FREY

►好漂亮的姐姐，啊，是女神才对。作为"丰饶女神"让人崇拜的FREY实力强大。她在幕后支持女战神的战斗。





LEZARD VALETH



▲炼金术师，更是尸灵术师，坚持自己的理想与追求的他以3D造型物出现在大家面前，细节可圈可点，眼镜和书这种小物件都被周全地考虑进来。



ALUZE



►在战场上与他对峙要有必死的觉悟才可以。这款人形令人最深的印象就是那把巨剑，和游戏中设定的一样，这把剑给人无坚不摧的感觉。



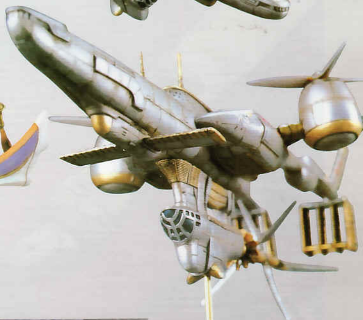
FINAL FANTASY MECHANICAL ARTS

令人期待已久的FINAL FANTASY MECHANICAL ARTS实现立体化了。虽然这次介绍的是涂装完毕的试作品，但总算是离量产化又近了一步。第1弹共发售5种，这5种机械都曾在游戏中大出风头。因为是试作品，质感、锐化等方面还会有所调整，所以请FF的FANS静心等候最终完成品的出现。

FINAL FANTASY MECHANICAL ARTS

◆彩色涂装 ◆定价、发售时间未定 ◆全5种 ◆发售商：SQUARE ENIX





HIGH WIND

FFVII中出现的飞艇。螺旋桨、操舵翼制作精细，银色和金色的涂装看起来金属感十足。这是一款让人大期待的收藏品。（全长15.5CM）



CONTINENTAL CIRCUS

FFX中玩家所搭乘母舰。CONTINENTAL CIRCUS的外形非常复杂，能够完美再现其复杂的外形构造着实令人佩服。白色和淡淡的紫色是基本色，和游戏CG相比涂装色偏淡。（全长10CM）



FENRIR

FFVIIAC中克劳德的坐骑，在游戏中这是一款在任何路况都能高速驰骋的大型摩托。竹谷隆之参与制作FENRIR自然不同凡响。(全长13.5CM)



SISTER RAY

FFVII中出现的炮。细长的管状炮身以及外部密集的组件是SISTER RAY的特征。从朱诺转移到米德迦时，设置角度90度倾斜。最终商品也许会附赠能展示两种不同形态的台座。





KADAJ'S AUTO MOBILE

同样也在FFVIIAC中出场。竹谷隆之同样参与制作这款摩托。和FENRIR相比，这款车略显笨重，不过细微内部构造也有制作出来哦。（全长12CM）

井上多罗的玩具世界

作为一个著名的游戏明星，井上多罗不仅活跃在游戏领域，同样的，可爱的造型也使得它成为制作小玩具小饰品的绝佳对象。这里我们就将给大家介绍一下以多罗为主角的一些小饰品以及日常用品。即使对国人来讲，游戏里的多罗或许没有马里奥或者皮卡秋那样知名，但是可爱的造型依然会让人爱不释手。

■井上多罗

正像马里奥代表任天堂，索尼克象征了SEGA，让人感觉无比亲切的井上多罗也可以说是PS系主机在日本的吉祥物，在游戏里永远和玩家在一起的多罗也有属于自己的玩具世界。



▲午后茶会的－手机带

多罗和朋友们带着一脸幸福地笑容睡在塌塌米上，真的是一个温馨而恬静的场面，就是这样让人放松的氛围让多罗成为了可爱饰品的代言人。如果能收集到这样的一套挂在自己的手机上是不是也会有一种别样的幸福感呢?



▲钥匙链

造型各异的钥匙链，和前面介绍的手机链类似，上面角色也都是很可爱的吧，不过表情更加丰富，更加鲜活。



▼相框

在两侧装饰有多罗和其他角色的镜框，柔和的色调和曲线适合装饰在女孩子的房间，对男性读者来说，虽然的确也很可爱，不过如果把自己的相片放进去多少还是会有点抵触情绪的吧。



▲玩杂耍的多罗

多罗踩球的玩具，红、橘黄和绿三种颜色的球配合上三种表情的多罗让人忍俊不禁，相对其他小饰品基本是没有什么使用性了，不过用来装饰房间还是相当有意思的一款饰品。





▲暖炉桌

小巧可爱的炕桌里面藏的是什么？拿掉桌面我们就可以看到里面是一个可以放置一些小物件的容器，仔细观察一下可以发现多罗的身体也在里面哦，棉被的颜色配合上多罗的表情一共有三种不同的形态，你会选择哪一款呢？









◀可爱的小房间

再现了游戏里房间的情况，从屋子里摆设的物品再到海报等细节也全都包含其中，根据多罗动作表情的不同也是有三种形态，而一些特殊物品也会有所不同，你能够发现吗？





▲竖笛

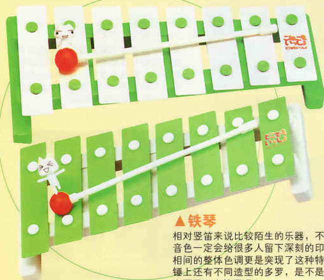
不同角色对应不同颜色的塑料制竖笛，共有粉红、黄、绿、蓝、藕荷5种。相信大多数读者在小学或者初中时都学习过这件乐器吧，吹起这样的笛子是不是能够回想起儿时的一些趣事呢?





▲风扇

装饰有多罗的风扇，在空调已经成为主力制冷工具的现在，对这台风扇的制冷效果上自然是不要有什么太大的期待了。不过俗话说得好——心静自然凉，看着多罗那灿烂的笑容，想必心中也会感到清凉许多吧。



▲铁琴

相对竖笛来说比较陌生的乐器，不过清脆的音色一定会给很多人留下深刻的印象，白绿相间的整体色调更是突现了这种特性，在琴锤上还有不同造型的多罗，是不是会让人有点不忍心去使用呢?



▲暖水袋

塑料制的暖水袋，同时附带印有多罗形象的布袋，布袋也一共有两种，不光是表情不同，上面的文字也会有区别。在这寒冷的冬天里如果能够有这样的暖水袋抱在手里一定会是格外暖和的，不过，塑料的保温性能如何的确是个问题。



▼口袋世界1

如何度过闲暇时间的多罗以及它的同伴们。吃寿司的多罗、唱卡啦OK的兔子、锻炼中的青蛙、进行修理的机器人，简单的背景却烘托出了很好的气氛，是不是表现出了每个人的性格特点了呢？



▲口袋世界2

以多罗为中心的系列，也是整个系列里最有人气的。包含了多罗的各种动作和表情，可以从这里看到多罗的生活状态哦。



▼口袋世界3

第三个系列是冬季特别版，表现出了每个人在寒冷的冬季里都在干些什么，其中也包含了这些角色的另一面，特别是兔子的神情和动作。

◀提包



除了普通的布制提包外还有防水的塑料包，以及可以放入MD或者MP3的迷你包，搭配起来方便实用。多罗的各种表情依然是这些提包最大的特色，并且塑料袋制包还可以折叠起来，非常方便于携带。带着这样的包走在大街上是不是会吸引更多人的注意力呢？



一系列和电脑相关的物品，其中包括很多种类的CD盒以及CD包，一样是采用了和多罗非常相称的绿色调，用这样的CD盒装上相应的游戏一定会是别有一番趣味。而中间的这个玩具则非常有趣，通过USB插口接入电脑键盘后根据输入的指令不同坐在上面的多罗会有各种不同的动作，虽然可以活动的部分仅仅限于两只手和头部，不过依然可以组合出各种可爱的动作哦。

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送60名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运


最速时间购买电软


填写当期回函卡


在截止期前寄出


就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 3月15日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

1 龙珠Z超绝再现盒蛋



5名

（随机获取任意一款）

2 网球王子/名侦探柯南 便条本



10名

（随机获取任意一款）

3 樱兰高中超Q手机擦



10名

4 死神腕带



10名

（随机获取任意一款）

5 最终幻想/高达 荧闪手机贴



14名

（随机获取任意一款）

6 凉宫春日的忧郁 手机带



10名

7 王国之心可动人形



1名

198期中奖名单

1等奖：山东省/李冰

2等奖：上海市/王元中、上海市/徐禧、云南省/颜洁、辽宁省/李伟、山西省/连威、北京市/赵四海

3等奖：北京市/高鹏宇、上海市/蒋峰、福建省/张迪、江苏省/卢佳、上海市/钱浩、陕西省/刘佳荷

4等奖：吉林省/李欣、陕西省/吴海清、江苏省/于振兴、北京市/赵安然、山东省/朱山、四川省/陈奔汛、江苏省/闵云华、浙江省/何嘉宁、北京市/杨兰、上海市/赵冰

5等奖：辽宁省/马振原、安徽省/舒畅、福建省/程思衍、山东省/刘畅、安徽省/余冠轩、四川省/王浩瑞、北京市/魏阳

6等奖：江西省/江航、上海市/顾晓峰、山东省/江家傲、四川省/唐林、广东省/梁海云、山西省/赵少杰、江苏省/彭叙翔、广东省/林格斯、江苏省/徐清清、山西省/张亮、广西省/韦汉林、江苏省/贺郑、浙江省/钦川城、福建省/任俊文、黑龙江/罗秋实

7等奖：上海市/何正阳、重庆市/张国隆、广西省/赵怀光、河北省/陈楚、广东省/邱皓然

8等奖：陕西省/张磊、江苏省/马一骏、浙江省/张文涛、甘肃省/陈垒、广东省/许剑锋、安徽省/耿煦、广东省/刁智明、河南省/陈京、福建省/王君勇、福建省/张思

中国电玩榜中奖名单

海贼王通缉令胸章：广西省/钟昕、青海省/邓忠玮、海南省/陈卫、山西省/史磊、河北省/姚尧

最终幻想VII少年归来PLAY ARTS：广东省/陈玉勇

死神/火影相片收藏项链：广东省/林康利

《口袋迷》第七辑
现全面接受邮购
新学期大礼赠！





赠 精彩影像 最新动画收录

最新剧场版动画大收录，钻石珍珠官方原声音乐集大附录，绝对不能错过的丰富！





3月10日
全国火热上市

超值定价 18元

邮购请注明“口袋迷7” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（收） 邮编：100011
联系电话：010-64472177 /64472180 邮资免取



奖 口袋御宝 多功能电子表

日本原装正品，多功能电子表，不仅可以查时间、年历，里面还收录多款游戏功能，让口袋妖怪随时守在你的身旁吧！本辑送出十套，绝对珍藏，快寄出回函卡参加抽奖吧！

赠 实用大礼随机二选一 超可爱口袋珍藏钱包

超可爱超实用的口袋妖怪珍藏钱包于《口袋迷7》送出了，国内限定版的图案设计，即使在日本也是买不到的哟！本期共两款可供广大口袋迷们选择，快快收集齐两款向你的好友炫耀一下吧！